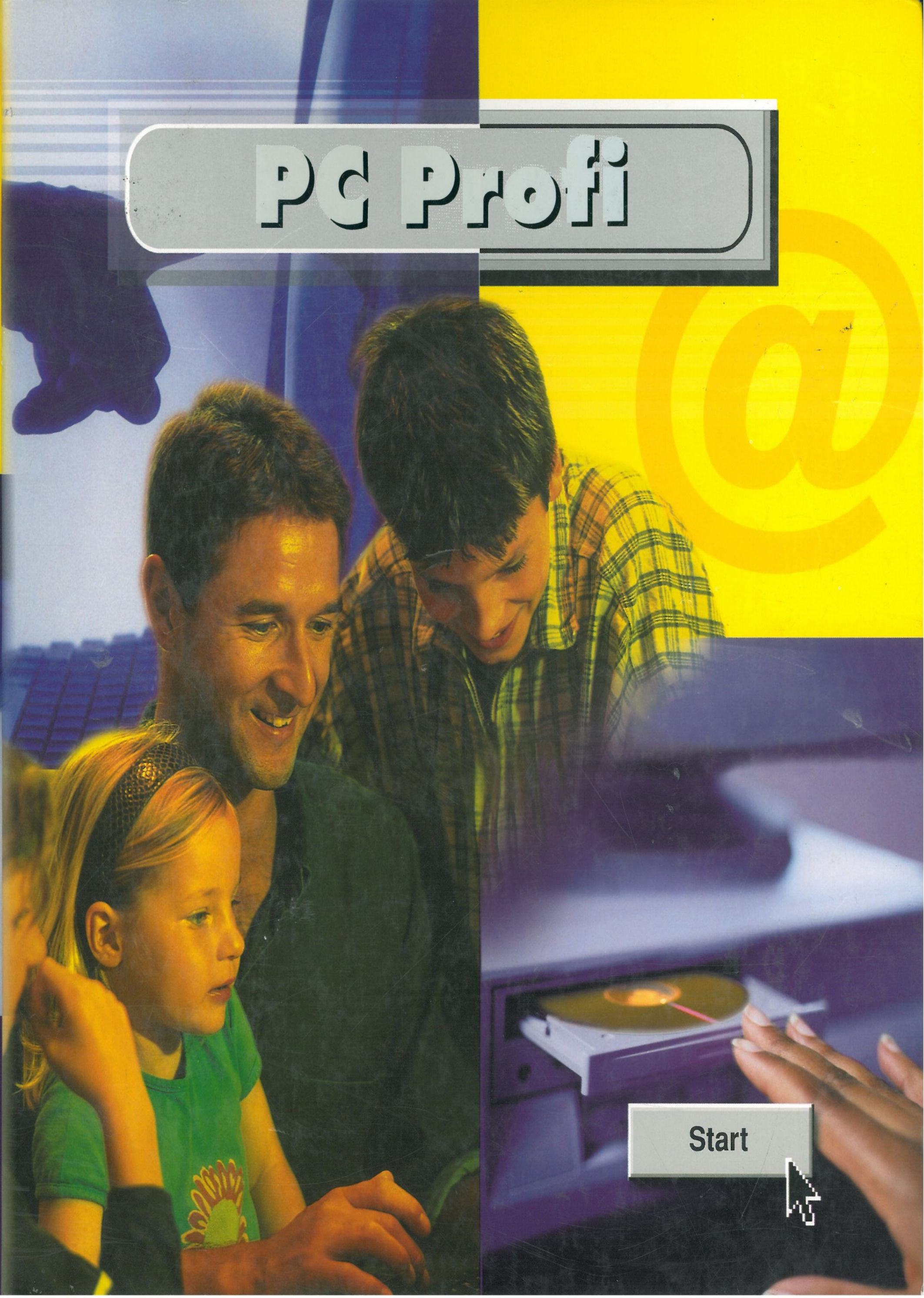
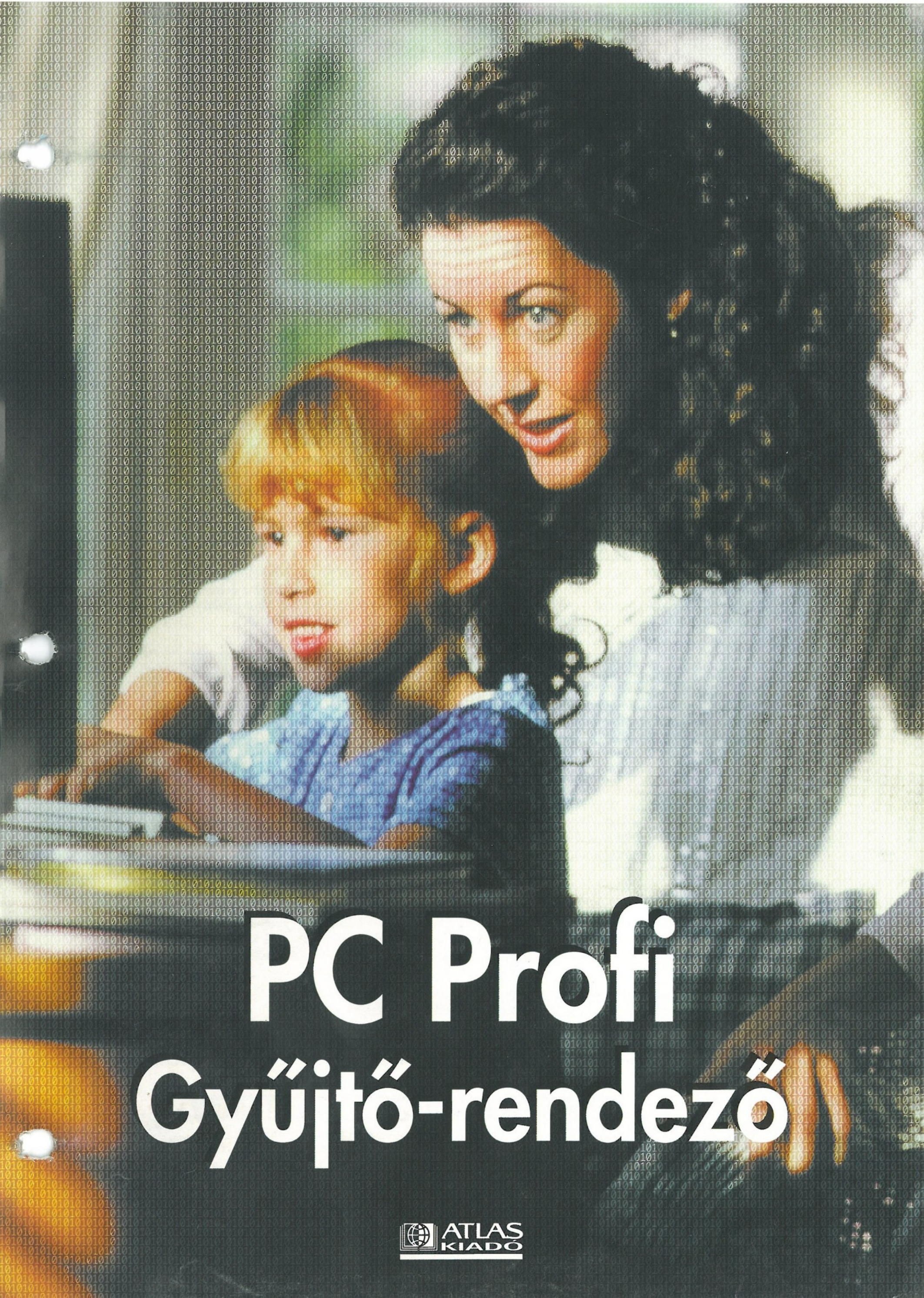
PC Profi





PC Profi Gyűjtő-rendező

ATLAS KIADÓ

WINDOWS KALAUZ

A legtöbb személyi számítógép esetében a Windows adja meg a legjobb tanulási lehetőségeket. Függetlenül a verziószámtól amellyel dolgoznak, nagyon fontos, hogy minden lehetséges megoldást megismerjenek és alkalmazzák saját igényeiknek megfelelően.

SZOLGÁLTATÁSI PROGRAMOK

A szolgáltatási programok segítségével az Ön operációs rendszere optimálisabban működik a vírus-ellenőrzőprogramoknak, letöltési programoknak, karbantartási programoknak, fax-programoknak, adatsűrítési programoknak és további alkalmazásoknak köszönhetően.

SZÖVEGSZERKESZTŐ

Microsoft Word a legszélesebb körben elterjedt programcsomag, amelynek segítségével bármilyen jellegű szöveget elő lehet állítani. A szövegszerkesztő segítségével mind egyszerű dokumentumokat, mint pl. leveleket vagy faxokat, mind komplikált kiadványokat, mint pl. újságcikkeket, beszámolókat, lehet szerkeszteni ill. előállítani. A Word minden frissebb verziója új funkciókat tartalmaz és nagyon ajánlatos ezeket a funkciókat megtanulni, hogy megfelelően tudják szerkeszteni a dokumentumaikat.

TÁBLÁZATOK ÉS ADATBÁZISOK

Az Excel-től kezdődően, a FileMaker Pro-ig bezárólag, a táblázat kezelő programok a táblázatok, a számítások, és a grafikák előállítását teszik lehetővé, amelyeket utólag bármikor meg lehet változtatni. Ezen felül ezek a programok óriási adatbázisokkal rendelkeznek, amelyek nem hagyhatók el a racionális adatkezelésnél.

GRAFIKÁK ÉS LAYOUT

Teljesen függetlenül a kialakítandó dokumentum jellegétől – legyen az plakát, üdvözlőlap ill. üdvözlőkártya, névjegykártya, stb. – és céljától manapság a különböző grafikák és képek a dokumentumok elengedhetetlen alkotóelemei. A Microsoft Publisher, CorelDraw és Corel Photo-Paint programokat azért fejlesztették ki, hogy Önök szabadon élhessenek alkotói fantáziájukkal.

MULTIMÉDIA

Tegye a számítógépét a multimédiás aktivitásainak irányitótornyává (fényképek, zene, video). A mikroinformatika szabad hozzáférést tesz lehetővé ezekhez a technikákhoz. Zenepartitúrákkal vagy fényképretusálással akar foglalkozni – mindig létezik egy számítógépes program, amely ezt minden szinten és minden igénynek megfelelően lehetővé teszi.

INTERNET

Tanulják meg az érdekes Web-oldalakat gyorsan megtalálni, a levelezésüket az e-mail segítségével elrendezni, részt venni különböző beszélgetési fórumokon, valamint a vásárlásaikat az Internet segítségével elintézni. Próbáljanak ki különböző böngészőket, nézzék meg az általunk javasolt Web-oldalakat, hogy ravaszul tudjanak böngészni.

JÁTÉK ÉS SZÓRAKOZÁS

A számítógép kiváló lehetőségeket nyújt ahhoz, hogy értelmesen tudják kihasználni a szabadidejüket. Fedezzék fel a különböző játékokat: a kínálat a keresztrejtvénytől a szerepjátékokon keresztül, a múltkutatásig terjed. Kössék össze a kellemest a hasznossal úgy, hogy játszva tanuljanak.

KEDVENC PROGRAMOK

Használja a programjait személyes és hivatalos dolgok megvalósításához: tervezhetők az utazások, megalkothatók a névjegykártyák, tervezhető a raktározás a borpincében, de konyhai receptkönyvet is írhat, továbbá vevő-adatbankot hozhat létre, és pl. könyvelhet is.

HARDVER ÉS TELEPÍTÉS

Ebben a részben különböző, a számítógéphez kapcsolódó készülékekről adunk információt: szabványos perifériakészülékekről (merevlemez, floppy-meghajtó, képernyő, egér, billentyűzet, nyomtató) és lapolvasókról, modemekről, CD-ROM-meghajtókról, stb., amelyek jelentős mértékben hozzájárulnak a számítógép alkalmazási területének kiszélesítéséhez.

AH 634 993

ISBN 2.8302.2258-X



GRAFIKÁK ÉS LAYOUT

GRAFIKÁK ÉS LAYOUT

ATLAS KIADÓ

ISBN 2.8302.2258-X

Printed in EU – AH 634-991
Photo: Dan Bosler/Stone

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...

Publisher 98. A magyarázatok egyaránt érvényesek a Publisher 97-re (amely azonban más funkciókkal rendelkezik), valamint a Publisher 2000-re is.

Kész levélpapír fejlécek egyéni átalakítása

Ha „varázslót" (segédprogramot) veszünk igénybe, az egyáltalán nem azt jelenti, hogy dokumentumaink úgy néznek majd ki, mintha egy kaptafára készültek volna. Megmutatjuk, hogyan lehet a kész dokumentumtervezeteket saját igényeinknek megfelelően átalakítani.



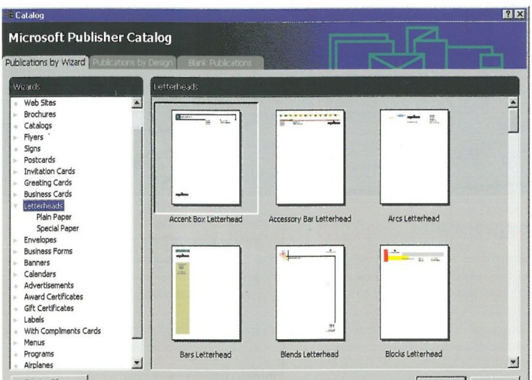
A „varázslók" (Wizards) nagyteljesítményű segédeszközök, amelyek legtöbb problémánkra megoldást nyújtanak. Segítségükkel különösen levélpapírok tervezésénél érhetünk el jelentős eredményeket.

A céges papírra nyomtatott levél nem csak professzionális benyomást kelt, hanem egyidejűleg reklámozza is szerzőjét, legyen az egy vállalat igazgatója, egy fitnessklub vezetője vagy egy szövetség elnöke. A Publisher számos mintalappal rendelkezik, melyeket könnyen saját igényeinkhez igazíthatunk, hogy a dokumentum optikailag is hangsúlyozza egyéniségünket. Ezután adjuk nyomdába a kész fájlt, és a szükséges példányszámban nyomtattassuk ki saját formanyomtatványainkat. Ha az előnyomtatott papírra a későbbiekben saját nyomtatónkkal nyomtatunk, ügyeljünk arra, hogy helyesen határozzuk meg a levélpapír nyomtatható felületét.

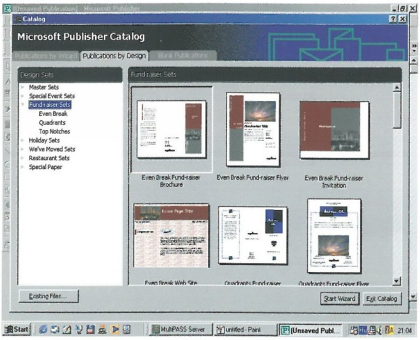
Egységes dokumentumok

Új dokumentum szerkesztéséhez a Microsoft Publisher katalógusában szereplő mintalapokon keresztül vezet a leggyorsabb és legkényelmesebb út. A Publisher akkor kínálja fel számunkra a mintalapokat, ha a PUBLICATIONS BY WIZARDS (Kiadvány varázsló) fülre kattintunk. Valószínű azonban, hogy nem csupán levélpapírokat (Letterheads) szeretnénk tervezni, hanem bizonyára szükségünk van névjegykártyákra, faxnyomtatványokra, sőt talán még brosúrára vagy katalógusra is. Minden ilyen dokumentumnak azonos formai elemeket kell tartalmaznia, és szinte meg kell határozniuk grafikai egyéniségünket. Ennek érdekében rendelkezik a Publisher mintalap-gyűjteménnyel is, amelyek közül a legkülönfélébb dokumentumok mindegyikét azonos grafikai kialakítás jellemzi, így minden dokumentumunk egységes arculatot kaphat. Ehhez tartozik, hogy azonos színeket, ugyanazt a logót, és azonos grafikai elemeket használunk. A Publisher mintalap-gyűjteménye ideális kiindulópont saját dokumentumaink megtervezéséhez, ugyanakkor gondoskodik arról, hogy minden dokumentumunkon megjelenítsük saját egyéni grafikai bélyegünket.

A Publisher számos kiadványmintával rendelkezik. Hagyjuk, hogy ezek grafikai kialakítása saját dokumentumaink megtervezésére ösztönözzön bennünket.



ISBN 2.8302.2258-X



A Microsoft Publisher Tervezési készletek (Design Sets) menüpontja, különböző dokumentumtervezeteket kínál fel, amelyek egy „varázsló" segítségével különböző stílusirányok szerint alakíthatók át. Itt minden dokumentumminta megtalálható, amelyre például egy új termék bevezetéséhez szükségünk lehet (brosúrák, meghívók, prospektusok, stb.). A dokumentumok különböző kialakításúak.

TIPP

Objektumok

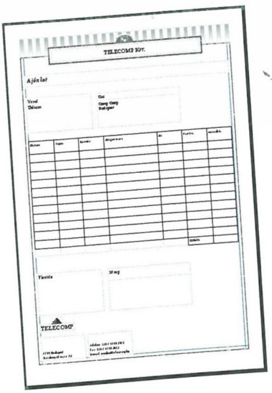
Objektumnak nevezünk szinte mindent, amit a Publisher dokumentumaiba beillesztünk. Objektum a mintalapok minden eleme és minden, amit hozzáillesztünk:

- **logók**
- **fényképek**
- **képek, színes formák és rajzok**
- **szövegdobozok.**

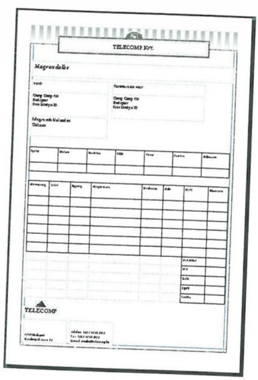


A Publisher formatervezési elemei

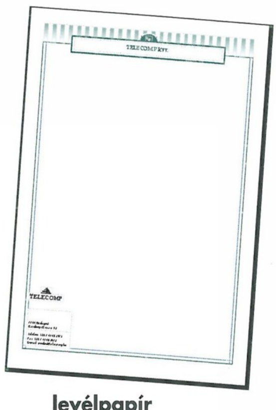
A következőkben néhány példát látunk dokumentumok kialakítására. Bár a dokumentumok nagyon különbözőek, mégis egységesen néznek ki: ugyanaz a logó mindig ugyanazon a helyen található és az egyes dokumentumokkal szemben támasztott grafikai követelményeket is figyelembe vettük.



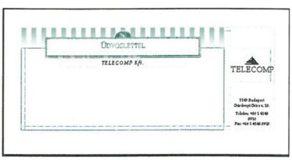
ajánlat



megrendelés



levélpapír fejléc



ajánlókártya



köszönőkártya

Képeslapok létrehozása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...

Publisher 98. A magyarázatok érvényesek a Publisher 97-re is (amely más funkciókat tartalmaz), és Publisher 2000.

Ha most dolgozik először a Publisher-rel, használja a kész modelleket, és kövesse a dokumentum megtervezésénél és létrehozásánál a varázslók segítségét.

A rendelkezésre álló modellek katalógusa esetében egy nagyon egyszerű példáról van szó. A legtöbb modell tartalmazza azokat az adatokat, amely egy használható dokumentum elkészítéséhez szükséges, mint például az oldalméret és oldalformátum, a szöveg és képek elrendezése, az oszlopok felépítése, és még sok más.

A varázsló mindig kéznél van

Miután eldöntötte, hogy melyik modellt választja, kövesse a megfelelő varázsló utasításait. Ha ezt teszi, akkor megfelelő eredményhez jut. Legtöbbször azonban mindenki maga szeretné dokumentumait létrehozni.



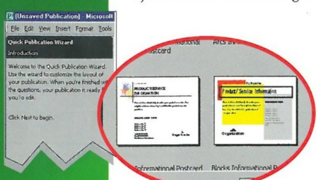
A Microsoft Publisher ajánlásokat tartalmaz az Ön dokumentumainak létrehozásához.

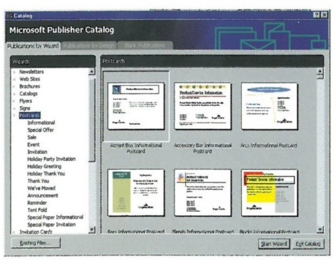
Nem szabad viszont elfelejteni, hogy a modelleket szakértők állították össze, hogy a segítségükkel lehetőleg mindenki jó eredményt érhessen el. Ezért kezdetben tanácsos a Publisher ajánlásaihoz tartani magunkat. Amikor a programot kellőképpen megismerte, akkor kezdheti el a modell alapelemeit törölni, vagy azokat meg-

TIPP

Varázslók

A varázsló a legtöbb szükséges információt megadja, de hívhatja a SÚGÓ segítségét is. A Publisher különböző varázslókat kínál fel, amelyek a pontos kérdéseket lépésenként felépített magyarázatokkal válaszolják meg. Nyissa meg a varázslólistát, és válassza ki a megfelelő listát. Írja be az indexbe: Varázslók. Most rendelkezésére áll egy lista a Publisher legfontosabb funkcióinak bemutatásáról. Kattintson arra, amely éppen felkeltette az érdeklődését, és a bemutató megjelenik a képernyőn.

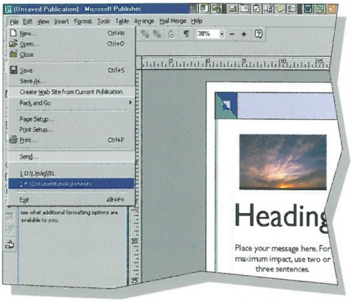




A Publisher Catalog publikációmodelleket tartalmaz, amelyek kategóriánként vannak csoportosítva.

ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ



Nagyon egyszerű a már létező dokumentum megnyitása: Válassza a File menüt, és kattintson a dokumentum nevére, a legutoljára megnyitott fájlok listájában.

változtatni. Az eredmény így lesz az Ön elképzeléseinek megfelelő grafikus kivitelű. Minden bizonnyal nem venné jó néven, ha valaki más, egy fontos eseményt ugyanazzal a modellel tenne közzé, mint amit Ön is használt!

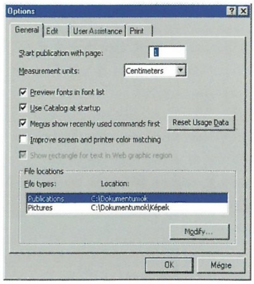
Egységes stílus

Minden bizonnyal szeretné dokumentumait saját maga létrehozni. Ha például egy vállalkozást, egy klubot, vagy egy csapatot vezet, szüksége lesz különböző papírtípusokra, mint például a levélpapír, a névjegykártya, meghívók, megrendelőszelvények stb. Minden dokumentumnak egységesen kell kinéznie, és mindenképpen tükröznie kell vállalkozása tevékenységét.

A Publisher ennek az igénynek is eleget tesz, és felkínál egy sor dokumentumot, amelyeknek megjelenése mindig egységes. A legfontosabb elemek ugyanazokkal az ismertetőjelekkel lesznek felruházva, ami azt jelenti, hogy az Ön védjegye, és egyéb, a publikációjának stílusához kijelölt grafikus elemek minden dokumentumba be lesznek illesztve.

Rajt!

Általában a CATALOG akkor jelenik meg, amikor a Publishert bekapcsolja. Azonban valószínű, hogy nincs kedve minden egyes alkalommal konzultálni vele. Ha például a dokumentumának a legutoljára elmentet változatán akar dolgozni, akkor kattintson a FILE menüre, és válassza ki a legutoljára módosított dokumentumok listáját. Ilyenkor például nincs szüksége a CATALOG párbeszédablakra. Válassza ki a TOOLS menüből az OPTIONS parancsot, és ott deaktiválja az USE CATALOG STARTUP mezőt. Ha később újra a CATALOG párbeszédablakot akarja használni, kattintson a NEW parancsra a FILE menüben; a CATALOG azonnal megjelenik, és segít a dokumentum megtervezésében.



Az OPTIONS ablakban személyre szabottan beállíthatja munkamódját. Különlegességnek beállíthatja, hogy a CATALOG a program indításakor automatikusan megjelenjen-e, vagy sem.

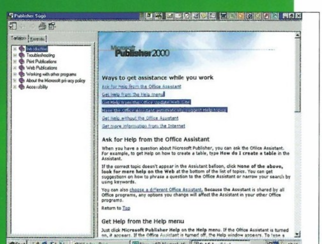
SEGÍTSÉG!!!

A Publisher több segédfunkciót is felkínál, amelyek a felhasználó igényeihez, és szükségleteihez vannak igazítva.
Három lehetőség van arra, hogy segítséget vegyünk igénybe. Az Office Segéd megjelenik amint a kérdőjel-ikonra kattint az eszközsoron. Különböző kérdéseket adhat be, majd kattintson a SEARCH gombra. Az Office Segéd megfelelő megoldásokat, és javaslatokat kínál fel, melyek segítségével a programot könnyebben elsajátíthatja. Amennyiben a kérdése egy általános területre vonatkozik, a segéd felkínál egy részletes magyarázatot, és számos példát. A segédet úgy is aktiválhatja, hogy lenyomja az [F1] billentyűt, vagy az első témáját választja a HELP menünek.
A HELP menüben rendelkezésére áll egy varázslók által összeállított kínálat a kifejezésekből. Kattintson az INDEX-re; egy témalistára jelenik meg, tekintettel az aktuálisan végzett munkára. Az INDEX nagyon hasznos, hogyha információkra van szüksége egy adott területről. Egy ábécé-sorrendbe rendezett lista segíti a keresésben. Beadhat egy vagy több, a kereséshez kapcsolódó kulcsszót. Zárásul kattintson a HIDE ASSISTANT parancsra. Visszamehet a Publisher bemutatóihoz is (lásd az első oldalon).

Tegyen fel az Office Segédnek egyszerűen egy kérdést, azonnal megkapja a kívánt információt.



Az Index teljes, és precíz információkat tartalmaz.



Speciális hatások

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

Ami szükséges ehhez...
CorelDRAW 10. A magyarázatok érvényesek a CorelDRAW korábbi verzióira is. Az ablakok és a párbeszédablakok ennek ellenére eltérhetnek.

Az újságokban gyakran használt számítógépes grafikák gyakran nagyon bonyolultan néznek ki. Az előállításukhoz speciális hatásokat használnak, amelyek a grafikus szerkesztőprogramokban találhatóak.

A CorelDRAW speciális hatásaival lehetőségünk van egy terv alapobjektumait megváltoztatni, illetve elfordítani. Ennek köszönhetően bámulatos eredményeket lehet elérni, és bárki igazi profi munkájának tarthatja őket.

A speciális hatások mind a CorelDRAW EFFEKTE (Hatások) menüjében érhetők el, egyesek az eszköztárról is végrehajthatóak. A legtöbb hatás külső beavatkozás nélkül működik. Ebből kifolyólag egyáltalán nem szükséges jó grafikusnak lenni ahhoz, hogy bámulatos eredményeket érhessünk el.

Hatások kipróbálása

A legérdekesebb hatások közül kiemelkedik az átmenet (egyik kép lépésenként átmegy a másikba), a szimuláció (objektum egy más kameraobjektívvel kezelve), a 2D objektumok 3D-be való átalakítása, és a transzparenshatások.



A CorelDRAW speciális hatásainak használatakor semmi sem szab határt fantáziájának.

Rugalmas rajzeszközök

A speciális hatások fölöttébb rugalmas rajzeszközök, melyeknek tulajdonságai munka közben megváltoztathatók. Egy objektum, amelyet például az imént speciális hatásokkal látott el, ugyanúgy tovább feldolgozható, mintha alapobjektum lenne.

Azt azért szem előtt kell tartani, hogy egy komplex hatással feldolgozott objektumot nem lehet utólag, egy másik hatással megváltoztatni. Pl. két objektumot nem lehet először vetíteni, és azt követően transzparenssé tenni. Egy biztos, a túl sok hatás nem emeli a munka minőségét. Legyen ügyes, használja a hatásokat takarékosan, mégis elképesztő eredményeket hozhat létre. Egyszerűnek tűnő képeket egy kézmozdulattal vidám színű kompozícióvá alakíthat. Ha minőségileg kifogástalan képet akar készíteni, csak egy út marad: a hatásokat a rendelkezésre álló eszközökkel kipróbálni, kipróbálni és újra kipróbálni.

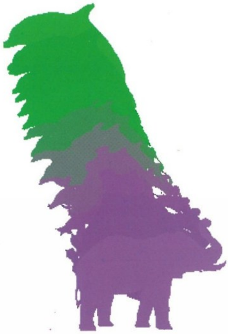
MAGYARÁZAT

Speciális hatások
A „Speciális hatások" kifejezést gyakran hollywoodi produkciókkal azonosítják az emberek. A CorelDRAW esetében azonban olyan eszközökről van szó, amelyek létező objektumok megváltoztatására szolgálnak.

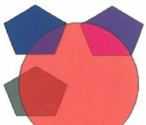
ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

A négy legfontosabb speciális hatás

Itt négy, a leggyakrabban használt kategóriát mutatunk be a CorelDRAW speciális hatásaiból.



Egy formaátmenet esetében az egyik objektumot változtatjuk át egy másikká, miközben a közbülső képek beszúródnak.



Az objektívhatásokkal a színek és a formák megváltoztathatók. A ráhelyezett kör úgy jeleníti meg a többi objektumot, mintha azokat egy szűrőn keresztül látnánk.

Formaátmenetek

Ez a speciális hatás tetszőlegesen használható a CorelDRAW segítségével készített objektumok esetében. Ha két objektumot egymásba történő átmenetre állít be, a program automatikusan létrehozza a közbülső formákat, hogy a lépésjellegű átmenetet a két forma között lehetővé tegye.

A lehetőség megmarad, hogy az eredeti objektumokat (ugyanúgy, mint az átmenetes képek halmazát) elmozdítsuk, vagy megváltoztassuk, de nem lehet megváltoztatni a közbülső elemeket. Az összekötő vonal a két objektum között tetszőleges formát vehet fel, és Ön állíthatja be, hogy hány közbülső állomás legyen. Az átmenethatást több objektum is fel tudja használni, de az eredmény így általában áttekinthetetlen lesz.

Objektívhatások

A CorelDRAW több objektívhatást is felkínál, amelyekkel egy kameraobjektív használatát szimulálhatja. Az objektumok úgy néznek ki, mintha egy objektíven keresztül lennének kezelve. A kép változása az objektívtípustól, és a kép eredeti formájától függ. Az előttünk lévő példában egy halszemobjektívet használtunk, de mások is választhatók: negatív-, hő-, fényszűrő- vagy kontúrkamera.

Reliefhatások

Ha egy objektumnál reliefhatásokat alkalmaz, az elő- és háttér egymástól eltávolodik, így azt a benyomást kelti, hogy a képnek mélysége van. A CorelDRAW síkokat iktat be, és ezzel 3 dimenziós hatást lehet elérni. Ezzel a funkcióval az egyszerű formákat is gond nélkül komplex konstrukcióvá alakíthatja át. Az elért eredmény általában nagyon tetszetős. Ez a funkció nem csak képekre, hanem szövegekre is alkalmazható.



A relieffunkció segítségével a 2 dimenziós képekből 3 dimenziós kép lesz. Ez egyszerű, és az eredmény nagyon hatásos.

Transzparenshatások

Az Effekte (Hatások) menü segítségével, vagy az intenzív transzparens-eszközzel az eszközsoron a CorelDRAW programban beállíthat bizonyos transzparensszinteket. Ezzel befolyásolhatja, hogy a színek, struktúrák, motívumok hogyan jelenjenek meg.

Itt transzparenshatást alkalmaztunk, hogy a szép naplementét egy átmenettel még szebbé tegyük.



EGYÉB SPECIÁLIS HATÁSOK

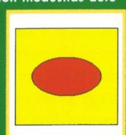
Perspektíva
Az objektum meghosszabbításával azt az érzést kelthetjük, hogy az objektum egy bizonyos irányba távolodik.



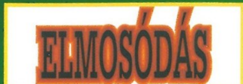
Görbület
Az ilyen hatással feldolgozott objektum, egy minden irányba hajlítható gumitárgyhoz hasonlítható.



Burkológörbe
Ezzel a funkcióval egy objektumot egy másikba szúrhat be. Minden, az alapobjektumon végrehajtott módosítás automatikusan rákerül a beszúrt objektumra is.



Elmosódás
Az elmosódás alkalmas az objektumok kiemelésére is.



NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Az igazi rajzeszköz

Ahhoz, hogy a Microsoft Paint programot hatékonyan tudja használni, előbb meg kell ismerkednie a rajzeszközök tulajdonságaival. A következő sorok segítenek Önnek abban, hogy megismerje a program 16 alapeszközét.

Ami szükséges ehhez...

Windows Millennium és Paint rajzolóprogram, ami része a Windows operációs rendszereknek. A magyarázatok érvényesek a Windows 95, és 98 verziókra is, de a párbeszédablakok kis méretékben eltérhetnek.

A Microsoft Paint rajzolóprogram alkalmazásához feltétlenül szükséges, hogy a rajzeszközök használatát megfelelően elsajátítsa. Csak így tud szép, és tetszetős munkákat létrehozni. A következőkben részletesen bemutatjuk Önnek a Paint program 16 eszközének működését.

Abból indulunk ki, hogy a menüsor parancsait már tudja alkalmazni, hiszen korábban már végzett olyan munkát, ahol képrészletet kiválasztott, másolt, kivágott vagy beszúrt. A rajzeszközök bal felső ikonját SZABADKÉZI KIJELÖLŐ-nek hívjuk, és segítségével bármilyen alakú rajzrészletet ki lehet jelölni. A használatához egy kis gyakorlat szükséges, és az eredmény igazán csak attól függ, hogy milyen ügyesen bánik az egérrel. Az általánostól eltérő geometriai formák kiválasztásához használja ezt az eszközt.

A jobbra következő gomb neve: ABLAKOS KIJELÖLŐ. A rajzeszköz aktiválása után a rajzlapon négyszög alakú kijelöléseket végezhet. A kezelése egyszerűbb, mint az előző eszközé, de a végeredmény kisebb pontosságú.

Radírozni, színezni...

A második sorban található ikonok megnevezései: RADÍR és SZÍNKITÖLTŐ. A radírozandó felület nagysága szabályozható a radír vonalvastagságával. A radírral megérintett pont a háttér színére színeződik át. A SZÍNKITÖLTŐ eszközzel a vonalakkal határolt, zárt idom belsejét lehet át- vagy kiszínezni. A harmadik sor gombjainak megnevezései: SZÍNBEÁLLÍTÓ és NAGYÍTÓ. A SZÍNBEÁLLÍTÓ lehetővé teszi, hogy a rajz kiválasztott területe szerint állítsuk be a háttér, vagy az előtér színét. A NAGYÍTÓ segítségével a kiválasztott területet ki lehet nagyítani, amivel az e területen végzett munka pontosabb lesz.

TRÜKKÖK

Ha nagyobb méretű rajzlapra van szüksége, akkor a [Ctrl] a [T] billentyűk lenyomásával eltüntetheti a rajzeszközök palettát. Ugyanezekkel a billentyűkkel lehet a palettát ismételten megjeleníteni.

... szabadkézi rajzok, szövegek írása...

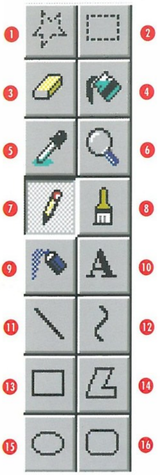
A CERUZA és az ECSET a szabadkézi rajzolás eszközei. A CERUZA-val húzott vonal szélessége mindig egy pixel, ugyanakkor az ECSET nyomvonalát, tehát a vonal vastagságát, és a profilját be lehet állítani. Az ötödik sorban lévő bal gomb a FESTÉKSZÓRÓ, amely a szabadkézi rajz újabb kiegészítő eszköze. A spray fújásának erősségét (három fokozat) a beállításoknál lehet kiválasztani. A következő ikon a SZÖVEGÍRÓ, amelynek segítségével a rajzunkba különböző betűtípusokkal, és betűméretekkel szöveget írhatunk. A hatodik sor a VONAL és a GÖRBE funkciókat tartalmazza, amikkel egyenes, vagy görbe vonalakat rajzolhatunk. Az utolsó négy rajzeszközzel: TÉGLALAP, SOKSZÖG, ELLIPSZIS, KEREKÍTETT SARKÚ TÉGLALAP, a megnevezéseiknek megfelelő alakokat rajzolhatja meg.

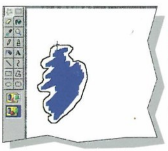
A Microsoft Paint program rajzeszközei tartalmazzák azokat a festőszerszámokat, amikkel általában a műtermekben is találkozhat.



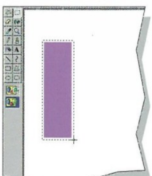
ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Tanulja meg a rajzeszközök használatát

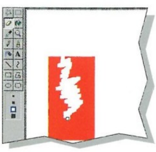




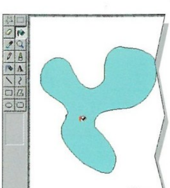
❶ A SZABADKÉZI KIJELÖLŐ-vel a kép egy részletét körülrajzolással jelölheti ki, kivágás, másolás, vagy szerkesztés céljából.



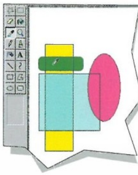
❷ A ABLAKOS KIJELÖLŐ eszköz segítségével a rajz egy négyszögletes darabját jelölheti ki, kivágás, másolás, vagy szerkesztés céljából.



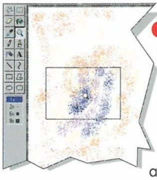
❸ A RADÍR eszköz kiválasztása után, az egér lenyomása mellett, a rajz minden megérintett pontja a háttér színét veszi fel. A radír szélessége megválasztható.



❹ A SZÍNKITÖLTŐ eszközzel a vonalakkal határolt, zárt idom belsejét lehet át- vagy kiszínezni a rajzon.



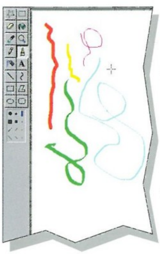
❺ SZÍNBEÁLLÍTÓ lehetővé teszi, hogy a rajz kiválasztott területe szerinti színre állítsuk be más objektum, vagy a háttér, és az előtér színét.



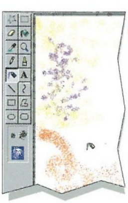
❻ A NAGYÍTÓ segítségével a kiválasztott területet ki lehet nagyítani. A rajzeszközök alatti beállítási területen kiválaszthatja a nagyítás mértékét.



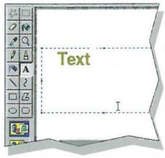
❼ A CERUZA rajzeszközzel húzott szabadkézi vonal szélessége egy pixel.



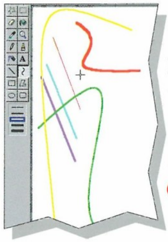
❽ ECSET-tel ugyanúgy dolgozhat mint a CERUZA segítségével, de a vonal vastagsága és profilja beállítható.



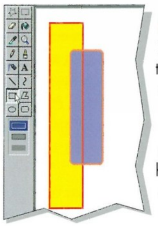
❾ A FESTÉKSZÓRÓ eszközzel gyönyörű graffitit rajzolhat számítógépre képernyőjére, miközben három fokozatú spray áll rendelkezésére.



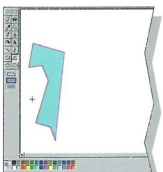
❿ A SZÖVEGÍRÓ eszközt akkor használhatja, ha a rajzot felirattal szeretné ellátni. Az egyszerű szövegformázó eszköztár segítségével kiválaszthatja a legalkalmasabb betűtípust is.



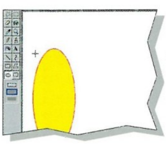
⓫ VONAL eszközzel egyenes vonalakat húzhat a kiválasztott színnel. A rajzolt vonal vastagságát a rajzeszközök alatti beállításoknál választhatja ki.
⓬ A GÖRBE eszköz görbe vonalak rajzolásához használható.



⓭ A TÉGLALAP rajzolóeszközzel négyzeteket és téglalapokat rajzolhat. Az idomok belülről kiszínezhetők, és a körvonal színe is megválasztható. ⓰ KEREKÍTETT SARKÚ TÉGLALAP ugyanúgy működik mint a téglalaprajzoló, de a négyszög sarkai lekerekítetek.



⓮ SOKSZÖG eszköz sokszögek rajzolásában segít. Itt is kiszínezheti a körvonalat, vagy az idom belsejét.



⓯ Az ELLIPSZIS rajzeszközzel szabályos köröket, vagy ellipsziseket rajzolhat a rajzlapra.

Első lépések

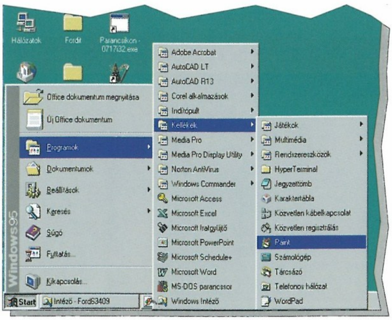
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

A Microsoft Paint program a Windows alapkiszereltségéhez tartozik. Kövesse az útmutatásokat, és meglátja milyen egyszerű a PC-vel rajzolni.

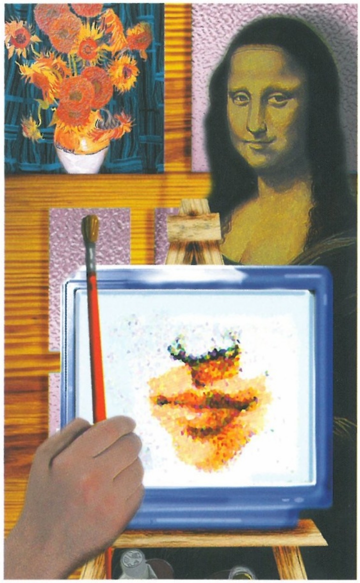
Ami szükséges ehhez...

Windows Millennium, és Paint program, ami a Windows alapkiszereltségéhez tartozik. A magyarázatok érvényesek a Windows 95 és a 98 verziókra is. Az ablakok és a párbeszédpanelek ennek ellenére eltérő kinézetűek lehetnek.

A rajzolás az egyik legkreatívabb tevékenység, amit egy számítógép fel tud kínálni. Teljesen szükségtelen rajzolóprogramot beszerezni, hiszen a Windows ME és a korábbi verziók, egy a kezdőknek is ideális rajzolóeszközt tartalmaznak, amit Microsoft Paint-nak hívnak. Ennek a programnak az a nagy előnye, hogy rendkívül felhasználóbarát. Alapfunkciókat kínál fel grafikák elkészítéséhez, anélkül, hogy egy igazi rajzolóprogram bonyolult funkcióval kellene foglalkoznia.



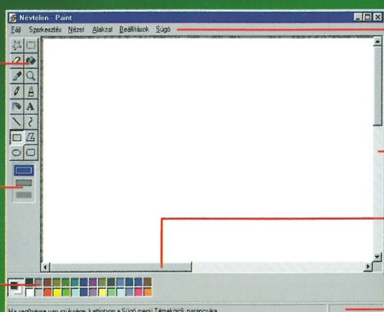
Kattintson a START gombra, ott a PROGRAMOK menüpontra, majd a KELLÉKEK-re, ott válassza a PAINT-t, hogy elindítsa ezt az alkalmazást.



A PAINT ABLAK ÁTTEKINTÉSE

Rajzeszközök

A Paint számos eszközt kínál, amelyekkel rajzokat hozhatunk létre vagy változtathatunk meg. A beállítások terület tartalma azután változik meg, miután egy eszközt kiválasztott.



Színpaletta

A SZÍNPALETTA eszköz semmivel sem marad el egy festőművész színpalettájától.

Menüsor

A Paint hat menüt kínál fel. Kattintson az egyik menü nevére, hogy az idetartozó parancsokat meglássa.

Görgetősáv

Használja ezt a sávot a kép jobbra-balra, és fel-le mozgatásához.

Állapotsor

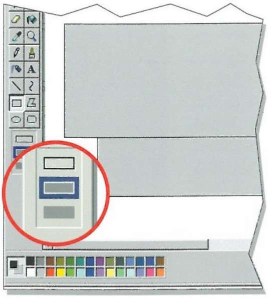
Az állapotsor információkat tartalmaz az éppen feldolgozás alatt álló képről.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

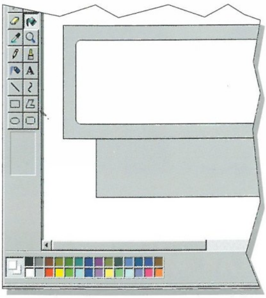
Egy védjegy (logó) létrehozása

Képzelje el, hogy egy barátja megkéri arra, tervezze meg neki az éppen megalapított cége logóját. A logón egy monitornak kell lennie, amely négy színes téglalapra van felosztva. Vágjon bele!

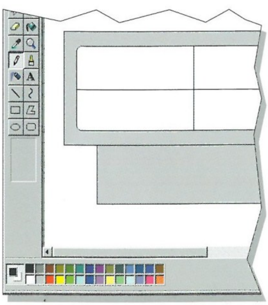
1 Kattintson a TÉGLALAP eszközre az ESZKÖZTÁR-on. Válassza a középső téglalapot; ki van töltve, és egy kerettel rendelkezik. Válassza ki a keret színét úgy, hogy a palettán a fekete színre kattint. Most kattintson a jobb egérgombbal a töltőszínre (szürke). Egy szürke téglalap fekete kerettel jelenik meg a paletta jobboldalán. Kattintson még egyszer, és rajzoljon egy téglalapot az egér segítségével a munkafelületre. Ez legyen keskenyebb és magasabb mint az előző, és a monitor talapzatát kell ábrázolnia.



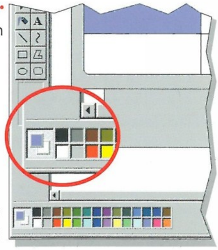
2 Kattintson az ikonra, amely egy téglalapot ábrázol lekerekített sarkokkal. Most kattintson a jobb egérgombbal a fehér színre a palettán, hogy meghatározza a téglalap kitöltő színét. Most rajzoljon egy téglalapot az elsőbe, ez legyen a képernyő.



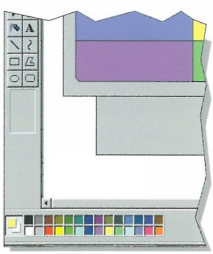
3 Válassza a VONAL eszközt. Vigye az egérmutatót a megrajzolt képernyőre, kattintson, majd húzza az egérmutatót lefelé, hogy egy függőleges választóvonal jelenjen meg a rajzlapon. Rajzolja meg a vízszintes választóvonalat is, úgyanezzel a módszerrel.



4 Kattintson a kék színre a palettán, hogy az aktív színt megváltoztassa. Kattintson az eszközsoron a SZÍNKITÖLTŐ eszközre; így egy zárt alak egyetlen egérkattintással kitölthető. Menjen a rajzlapra, és kattintson az első téglalapra, jobbra fent. Az kék színű lesz.



5 Töltse ki a fennmaradó három képernyőfelületet különböző színekkel a SZÍNPALETTÁRÓL választott színekkel. Amennyiben a kitöltő szín valahol „kifolyik", az azt jelenti, hogy a vízszintes, vagy a függőleges választóvonalak nem zárják le tökéletesen az alakot.





6 Mentse el munkáját úgy, hogy a FÁJL menü MENTÉS MÁSKÉNT... parancsára kattint. Írja be a képe nevét. Kattintson a MENTÉS gombra. Egy következő kártyán majd megtanulhatja, hogyan lehet a logót egy levélpapír-fejlécbe, vagy egy névjegykártyába beszúrni.

Kijelölés és másodpéldány készítése

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...

Windows Millenium és az abban található Paint program. A magyarázatok ugyanúgy érvényesek a Windows 95 és Windows 98 verziókra is, az ablakok és párbeszédpanelek azonban kissé eltérőek lehetnek.

A festőnek – aki a festménye egyik részét egy másik helyre szeretné átmásolni – kézzel kell a részletet újra megfestenie. A számítógép-felhasználónak már sokkal könnyebb dolga van: a Microsoft Paint két nagyteljesítményű eszközzel rendelkezik, amelyekkel bármilyen rajzelemet pár egérkattintással néhány másodperc alatt meg tudunk kettőzni.

A Microsoft Windows alatt futó valamennyi alkalmazás lehetővé teszi szövegek kijelölését, másolását és beillesztését, függetlenül attól, hogy szövegszerkesztő vagy táblázatkezelő programról van szó. Ugyanígy fennáll ez a lehetőség a rajzolóprogramok – így a Microsoft Paint – esetében is. Jelöljük ki Paintben a rajz egy tetszés szerinti részletét és vágjuk ki vagy másoljuk le, hogy a kívánt helyre illeszthessük be. A rajzrészletet akár egy másik rajzba is beilleszthetjük.

E a funkciók alkalmazásával sok időt takaríthatunk meg. Képzeljük el, hogy egy lombos fát szeretnénk rajzolni. Ahelyett, hogy minden levelet egyenként kellene megrajzolnunk, elegendő egy különösen szép példányt készítenünk és azt annyiszor lemásolnunk, hogy egy gyönyörű lombos fát kapjunk eredményül.



Két kijelölő-eszköz

A Paint kétféle eszközt kínál rajzaink bizonyos területének kijelöléséhez. Az első eszköz derékszögű; ezzel



A Paint olyan rajzeszköz, melynek segítségével alkotó fantáziánk szabadon szárnyalhat.

téglalap vagy négyzet alakú kijelöléseket végezhetünk. A másik eszköz szabadkézi kijelölést tesz lehetővé; ez azt jelenti, hogy a kijelölés tetszés szerinti alakú lehet.

A derékszögű kijelölő-eszköz a következőképpen működik: kattintsunk a szaggatott téglalapot ábrázoló gombra a rajzeszköztár (szerszámkészlet) jobb felső részén. Térjünk vissza a rajzhoz, és húzzuk el az egérmutatót átlósan a kijelölendő terület felett. A derékszögű kijelölés előnye, hogy a műveletet igen gyorsan és egyszerűen lehet lebonyolítani, kétségtelen azonban, hogy csak derékszögű területeket tudunk így kijelölni.

Szabad formák

A szabadkézi kijelölő-eszközt a következőképpen alkalmazhatjuk: kattintsunk a szaggatott csillagot ábrázoló gombra a rajzeszköztár bal felső részén. Most kattintsunk és az egérmutatóval rajzoljuk körül a kijelölendő területet.

TRÜKKÖK

Ha a MÁSOLÁS és BEILLESZTÉS parancsokat egymás után többször szeretnénk alkalmazni, használjuk a megfelelő billentyűkombinációkat; ezzel sok időt takaríthatunk meg. Miután a kívánt területet kijelöltük, nyomjuk meg a [Ctrl]+[C] billentyűkombinációt a másoláshoz, és a [Ctrl]+[V]-t a beillesztéshez.

ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ

Meghívókártya készítése

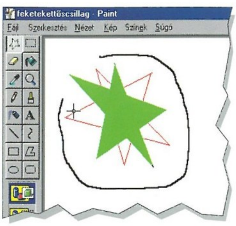
Vegyük igénybe a Paint kijelölő eszközeit egy alakzat lemásolásához, és készítsünk meghívókártyát saját elképzeléseink szerint. Ennek során megtanuljuk a MÁSOLÁS és BEILLESZTÉS funkciók használatát.



1 Azzal kezdtük, hogy egy csillagot rajzoltunk. Most ezt az alakzatot szeretnénk lemásolni és beilleszteni, ahelyett hogy még egyszer kézzel megrajzolnánk. Mivel szabálytalan alakzatról van szó, használjuk a SZABADKÉZI KIJELÖLÉS eszközt. Kattintsunk rá a gombra.



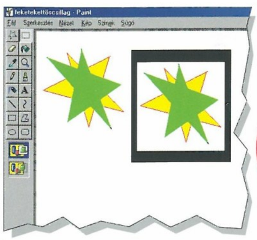
2 Kattintsunk és húzzuk körül a csillag körvonalát az egérmutatóval. A kijelölési művelet során létrejön egy fekete vonal, amely lehatárolja a kijelölés területét.



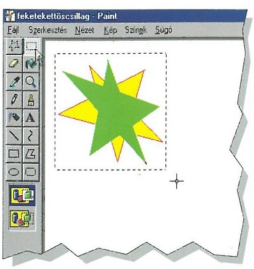
3 Folytassuk a kijelölési műveletet és próbáljuk meg lehetőség szerint azt a kiindulópontnál befejezni. Ha a kijelölést nem a kiindulópontnál fejezzük be, akkor a Paint addig vár, amíg a két pontot össze nem kötjük egymással. Egy szaggatott vonalas téglalap mutatja a kijelölt területet.

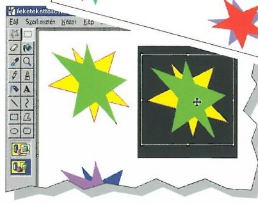
4 Kattintsunk a rajzeszköztár alatt megjelenő első opcióra (ÁTLÁTSZATLAN BEILLESZTÉS), és adjuk ki a SZERKESZTÉS menüből a MÁSOLÁS parancsot. Ekkor a Windows a vágólapra menti a kép másolatát.





5 Mielőtt a csillagot beillesztenénk, rajzoljunk a téglalap rajzeszközzel egy fekete téglalapot, jobbra a rajz mellé. Ezt követően illesszük be a csillagot úgy, hogy a SZERKESZTÉS menüből kiadjuk a BEILLESZTÉS parancsot. Húzzuk rá az új csillagot a fekete téglalapra. A csillag fehér háttere kiemelkedik a fekete téglalapból, mivel a másolási művelet előtt az ÁTLÁTSZATLAN BEILLESZTÉS opciót választottuk.

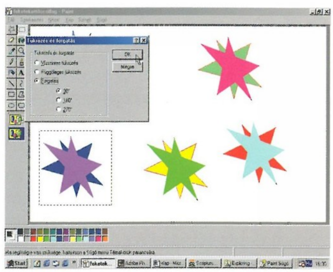




6 Néha célszerű a képet háttér nélkül lemásolni. Kattintsunk a rajzeszköztár alatti második opcióra. Illesszük be a csillagot a fekete téglalapba úgy, hogy az egérmutató segítségével ráhúzzuk. Mivel a háttérszín fehér, a Paint abból indul ki, hogy minden fehér helyet áttetsző-nek kell megjelenítenie.







7 Illesszünk be annyi csillagot, ahányat csak akarunk. A Paint eszközeivel ezután már tetszés szerint alakíthatjuk azokat. Példánkban elforgattuk és különböző színűre festettük a csillagokat; íme az eredmény.



Rajzolás az egérrel

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...

Windows Millennium, és Paint program, ami a Windows alapkiszereltségéhez tartozik. A magyarázatok érvényesek a Windows 95 és a 98 verziókra is. Az ablakok és a párbeszédpanelek ennek ellenére eltérő kinézetűek lehetnek.

Az Ecset és Színpaletta eszközök segítségével gyorsan tud egyszerű, de hatásos illusztrációkat készíteni.

Már megtanulta, hogyan lehet a Microsoft Paint segítségével egyszerűen különböző alakokat rajzolni, és azokat más-más színnel kitölteni. A következőkben egy olyan eszközzel ismertetjük meg, amelyik segítségével szabadkézi rajzokat készíthet, és nem kell használnia az előre beállított alakokat (mint pl. téglalap, ellipszis stb.).

Az Ecset, mint szabadkézi eszköz a számítógép segítségével könnyen megérthető, de alkalmazása bizonyos kézügyességet is igényel. Meglátja, hogy egy kis tanulással, és odafigyeléssel egészen „művészi“ képeket tud létrehozni. Előbb csak vonalak és ívek rajzolásával próbálkozzon, hogy megszokja az Ecset, és az egér mozgatását.

Kezdetek

Az Ecset eszközt szabadkézi rajzokhoz használhatja. Mielőtt bonyolultabb ábrákat, képeket rajzolna, gyakorolja be egyszerűbb elemek rajzolásával az eszköz alkalmazását.



A Microsoft Paint programban különböző alakú és szélességű ecsetek állnak a rendelkezésére.

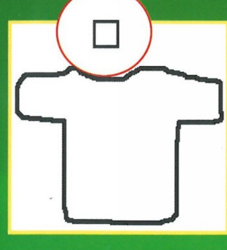
A RADÍR HASZNÁLATA

A gyakorlatlan rajzoló az egér mozgatását nem tudja megfelelően koordinálni, ezért kezdetben sok hibát vét. Nem kell megijedni, mert csak rövid idő kérdése, és az egeret a ceruzának megfelelően fogja használni. A gyakorlás hibáit pedig könnyedén eltávolíthatja a Radír eszközzel.

1. Kattintson a Radír eszközre a Paint program eszközlistáján.
2. A Beállítások-nál választhat a különböző vastagságú radírok közül. Válassza például a második kis négyzetet. A kurzor a Rajzlap-on kis négyzetté változik át, és annak szélességében az egér bal gombját lenyomva kiradírozhatja a felesleges rajzrészleteket.



3. A Radír kis négyzetét helyezze arra a helyre, amit törölni szeretne, majd nyomja meg az egér bal gombját, és húzza az egeret a kívánt irányba. A rajzrészlet eltűnik, mintha egy igazi radírt húzott volna el felette.
4. Ha azt szeretné, hogy a radírnyom ne fehér, hanem más színű legyen, akkor a színpalettán az egér jobb billentyűjével kattintson a kívánt színre.



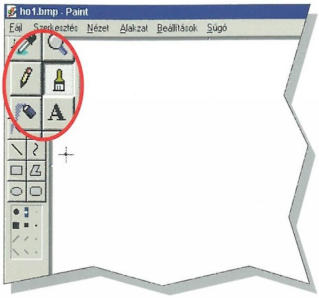
ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ

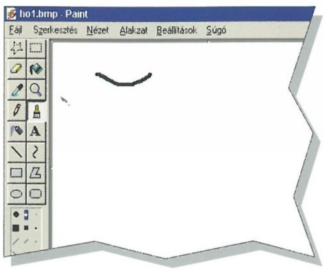
Futballmez tervezet

A következő példa alapján megkezdheti a szabadkézi rajzolást és kifestést. Próbálkozzon egy futballmez tervezet létrehozásával.

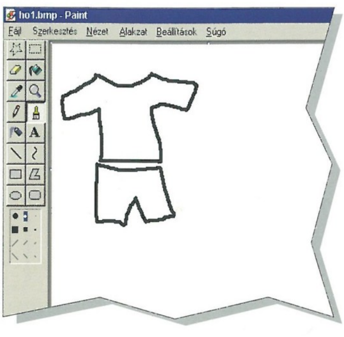
1 Kattintson a rajzeszközök között az ECSET-re. A rajzeszközök alatti beállítások mezőben különböző kis alakok jelennek meg fel. Kattintson az első sor második pontjára, amivel meghatározza az ecset által hagyott nyom szélességét és formáját is. Ha nem fekete színnel akar rajzolni, akkor a színpalettán az egér jobb gombjával válasszon más színt.
Helyezze a RAJZLAP-ra a kurzort, és kezdje meg a rajzolást (kezdje a bal felső sarokban, hogy elegendő helye legyen az egész mezre).



2 Nyomja le az egér bal gombját, és a rajzolás ideje alatt tartsa lenyomva, majd szép lassan rajzolja meg a mez nyakkivágását. A vonal befejezése után az egérgombot engedje fel. Ha elégedetlen az eredménnyel, akkor az utolsó három műveletet törölheti a [Ctrl]+[Z] billentyűkombinációval.



3 Hasonló módon rajzolja meg a mez ujjait, és alsó részét is. Ügyeljen arra, hogy egybefüggő alakzatot rajzoljon, és sehol se legyen hézag. Ha a trikót befejezte, akkor a kurzort helyezze a nadrág vonalának helyére, és az előbbieknek megfelelően rajzolja meg a nadrágot is.



TIPP

Ha zavarja, hogy a rajzolt alakzat szélén lévő fekete csík „fogazott", akkor kitöltő-színnek válassza a fekete színt.



Ha azt akarja, hogy a későbbiekben az ecsetvonalak láthatatlanok legyenek, akkor a rajzoláshoz, és a színkitöltéshez használjon azonos színeket.



4 A mez már készen van, most még ki kell színezni. A rajzlap alatti SZÍNPALETTÁ-n kattintson az élénkpiros színre, majd kattintson az eszközöknél a SZÍNKITÖLTŐ gombra.
A trikóra kattintva az egész zárt alak felveszi ezt a színt.
A nadrág kiszínezéséhez ugyanezt a módszert alkalmazza, de válassza ki a sötétkék színt.
Természetesen az ECSET-tel rajzolhat a már kész képbe is. A mi esetünkben két függőleges vonalat húztunk a trikóra, amiket aztán élénksárga színnel színeztünk ki. Csinálja utánunk!
Ha ez a meztervezet Önnek nem tetszik, akkor egyszerűen megváltoztathatja a színeket, vagy a mezrajzolatokat. Ehhez csak a fenti lépéseket kell ismételgetnie.

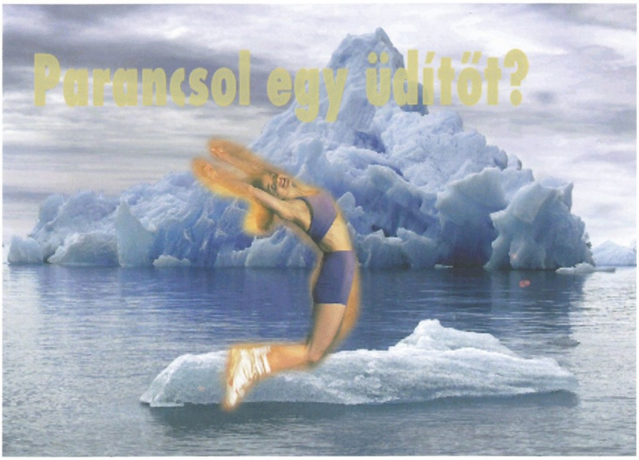
Egy plakát létrehozása



NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Paint Shop Pro 4.1.

A Paint Shop Pro-val minden fajta dokumentum létrehozható. Az itt látható példa alapján megtanulhatja, hogyan veheti fel a versenyt a legjobb reklámszakemberekkel.



A Paint Shop Pro-val történő munka során Ön is hamar meg fogja állapítani, hogy ennek a programnak a lehetőségei messze túlszárnyalják a Microsoft Paint-ét. Természetesen mindkét program esetében grafikus szerkesztőkről van szó, amelyek bitképekkel dolgoznak, de a Paint Shop Pro-val a legjobb ötleteit is megvalósíthatja, és professzionális eredményt érhet el. A jelen kártya segítségével megtanulhatja, hogyan készül egy professzionális reklámplakát.

A szkenner

A szkenner segítségével digitálisan rögzíthet egy fényképet, amelyet aztán képformátumú fájlba menthet el; ez az állomány később feldolgozható, és például beszúrható egy Word-ben készülő levélbe, amivel a dokumentum látványosabbá tehető.

A Paint Shop Pro rendelkezik a szkenner vezérléséhez szükséges összes funkcióval. Válassza a FILE menü IMPORT parancsát, amivel elindíthatja a lapolvasó készülék szoftverét. Így nem szükséges más rajzolóprogram elindítása a kép létrehozásához. A rendszer úgy van megtervezve, hogy a munkaasztal mindent tartalmaz, amire csak a kreatív munkához szüksége van. Az itt látható példában egy reklámplakátot hozunk létre. A felhasználni kívánt képek, vagy fényképek digitális létrehozásához használja a szkennerjét. Ha a létrehozást nem közvetlenül a Paint Shop Pro-ban hajtja végre, a képet mentse el a képeket tartalmazó mappájába, majd nyissa meg a képet a programban. A programeszközök segítségével a képet kedve szerint átalakíthatja.

Képkönyvtárak

Kétségtelenül nincs mindenkinek szkennerje. Viszont fényképeket, és képeket talál a CLIPART könyvtárban, vagy a web-en is. A plakátunkat ilyen képből hoztuk létre.

Különleges hatások

A Paint Shop Pro számos retusálóeszközének segítségével meglepő eredményeket érhet el, amelyek a professzionális alkotásoktól semmivel sem maradnak le. Ezek a hatások a képrészletekre, vagy az egész képre is alkalmazhatók. Például egy képet beültethet a háttérbe, egy fényképet mozaikká alakíthat át, életlenné tehet, vagy kiemelheti a kép belső kontúrjait. Létezik olyan lehetőség is, hogy egy fényképet a „szél" opcióval teljesen idegenné tegyük, erős vihar benyomását keltve.

Ezen kívül egy henger képét is kölcsönözhetjük a képnek, vagy létrehozhatjuk más perspektíva nézetképét is. A Paint Shop Pro által kínált eszközök meglepő hatásokat tesznek lehetővé, és rendkívül egyszerűen alkalmazhatók. A legnehezebb talán a létrehozandó kép előzetes elképzelése, mivel pontosan ebben áll a grafikusok, és festők művészetének lényege.

ISBN 2.83302.2258-X

ATLAS KIADÓ

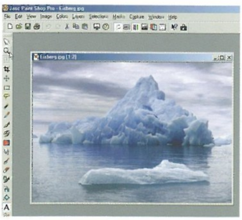
Legyen reklámszakember

Az itt látható példában abból indultunk ki, hogy Önnek nincs szkennerje, és a plakát létrehozásához szükséges képet a CLIPART könyvtárból, vagy a webről szerzi be. Néhány lépésben létrehozunk egy dokumentumot, ami a különböző reklámplakátokkal is felveszi a versenyt.

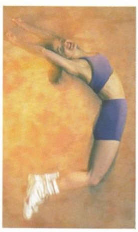
1 Miután a Paint Shop Pro-t a START gomb PROGRAMOK menüjén keresztül megnyitotta, indítsa a FILE menü OPEN parancsát.



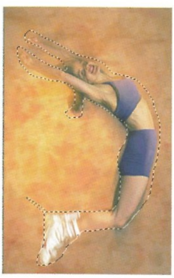
2 Kattintson az állományra, amelyet be szeretne szúrni, majd az MEGNYITÁS gombra a párbeszédpanelben. Most megjelenik a kép a munkaablakban. Kattintson a ZOOM eszközzel (nagyító gomb az eszköztáron, az ablak baloldalán) a képre, hogy a képernyőnagyítást megnövelje. Most nagyobb pontossággal dolgozhatja fel a képet.



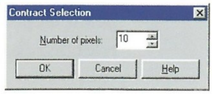
3 Kezdje azzal, hogy a képet a kívánt háttérbe szúrja be. Ehhez ki kell választania egy megfelelő képet. Járjon el ugyanúgy, mint az 1-es és a 2-es pontban: Válassza az OPEN parancsot a FILE menüben, kattintson a kívánt képre, és erősítse meg döntését úgy, hogy az MEGNYITÁS gombra kattint. Egy másik kép jelenik meg a munkaablakban.



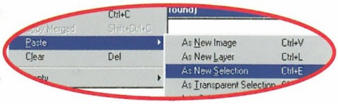
4 Kattintson a LASSO eszközre (lasszó gomb, az eszközsoron), hogy a kép egy részét kijelölje. A motívumot háttér nélkül kell kiemelni. Kattintson, és kerítse be a LASSO-val a képet. (lásd a képet)



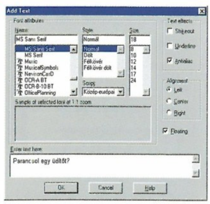
5 Amint ezt a lépést befejezte, végezzen néhány módosítást a képen. Nyissa meg ehhez a SELECTIONS menüt, és válassza a MODIFICATION/CONTACT SELECTION opciót. Egy párbeszédablak jelenik meg, ahol adja meg a 10-es értéket. Kattintson az OK gomba. Ezzel a funkcióval életlenebbé teheti a kijelölt kép szegélyeit, hogy jobban beleilleszkedjen a háttérbe. Most kattintson az EDIT menüben a COPY-ra.



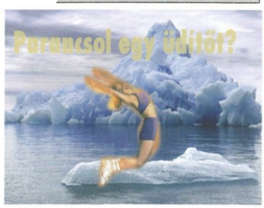
6 Térjen vissza a háttérképhez, és kattintson az EDIT menüben a PASTE parancsra, és válassza az AS NEW SELECTION opciót, és kattintson arra a helyre, ahová a képet szeretné beszúrni.



7 Most szúrja be a plakát szlogenjét. Válasszon egy narancssárga tónust, és kattintson a ADD TEXT eszközre. Írja be a plakát szövegét, és kattintson az OK-ra.



8 Most határozza meg a szöveg árnyékolását. Mialatt a szöveg kijelölve marad, válassza a SELECT menüt, válassza a MODIFICATION/ CONTACT SELECTION opciót. Határozza meg a szegélyt 5 pontosra, és kattintson az OK-ra. Válassza az EDIT menüben a PASTE parancsot.



9 Most válassza az EDIT menüben a PASTE/AS NEW SELECTION parancsot. Helyezze a címet enyhén eltolva az árnyékára. A plakát kész! Ha akar, még beszúrhat képkeretet, vagy egyéb információkat is.



AH 634-11-01

A Windows munkaasztalának kialakítása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

Ami szükséges ehhez...
Windows Millennium, és Paint rajzolóprogram, ami része a Windows operációs rendszereknek. A magyarázatok érvényesek a Windows 95, és a Windows 98 verziókra is.

Ha megunta a Windows munkaasztalának hagyományos alapszíneit, azt bármikor megváltoztathatja. A Paint programmal új hátteret hozhat létre, amelyet aztán csak át kell küldenie a munkaasztalra.

A számítógép bekapcsolásakor a Windows megvizsgálja a regisztert, és az ott megtalált asztalmotívumot (képet), fogja a munkaasztalon megjelentetni az operációs rendszer betöltése után. Ezért lehetősége van arra, hogy az Önnek tetsző kép, ábra a munkaasztalát díszítse. A számítógép vásárlása, és első elindítása után általában mindenkinél ugyanaz a háttér, illetve munkaasztal jelenik meg.

Semmi sem kötelezi Önt arra, hogy az alapbeállítást ne változtassa meg, és ne válasszon kedvére rajzolatot. A Microsoft Paint rajzolóprogrammal a képeit háttérképpé változtathatja, amiket ezt követően a munkaasztalán is megjeleníthet.





Ugyanúgy, mint egy igazi tapéta esetében, az Ön által létrehozott mintázat is ismétlődni fog. Rajzoljon egy szép mintát, és a Paint program gondoskodni fog arról, hogy az a munkaasztala éke legyen. Annyira egyszerű ez az egész, hogy akár nap mint nap, a hangulatának megfelelő motívummal díszítheti munkaasztalát.

A SZÁMÍTÓGÉP ÚJ MUNKAASZTALÁNAK KIALAKÍTÁSA

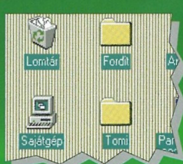
Új háttérkép kiválasztásához először kattintson a munkaasztala egy szabad pontjára, majd a helyi menüből válassza ki a Tulajdonságok menüpontot.



öltések



vörös fal



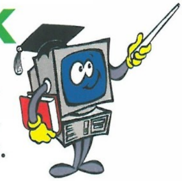
bársony



kék golyók

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Munkaasztal-háttérképek



A saját háttérkép létrehozását kezdje azzal, hogy megrajzolja a motívumot a Paint programban. A program egyik funkciója lehetővé teszi, hogy a kész képet egyszerűen a munkaasztala tapétájává változtassa.

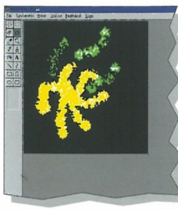
1 A Windows START menüjében nyissa meg a Paint rajzolóprogramot. Mielőtt rajzolni kezd kattintson az ALAKZAT menüre, és a TULAJDONSÁGOK... parancsra.



2 Az OSZLOP és a SOR mezőkbe írjon 100-t. Jelölje ki a KÉPPONT, és SZÍNEK választómezőket is, majd kattintson az OK gombra.



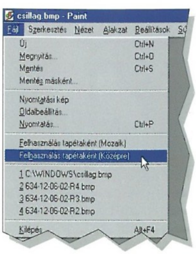
3 Rajzolja meg a mintát. A rajzoláshoz a program bármelyik eszközét szabadon használhatja. Mi megpróbáltunk egy tengeri csillagot rajzolni. A hátterhez válassza a fekete színt, majd a FESTÉKSZÓRÓ eszközzel rajzolja meg a tengeri csillagot.



4 A kész munkát el kell menteni. Kattintson a FÁJL menüre, majd ott a MENTÉS MÁSKÉNT... menüsorra. Adjon nevet a művének (például „csillag.bmp"). Ha beírta a fájlnevet, kattintson a MENTÉS gombra.



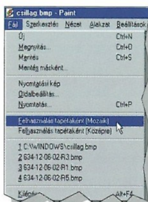
5 Mivel a Paint program a Windows operációs rendszer alapfelszereltségéhez tartozik, a tervezői már eleve úgy alakították ki, hogy közvetlen kapcsolatban álljon a rendszerrel. Képes például arra, hogy az Ön által éppen befejezett rajzolatot azonnal a munkaasztalra helyezze. Ehhez a FÁJL menüben kattintson a FELHASZNÁLÁS TAPÉTAKÉNT (KÖZÉPRE) menüsorra.



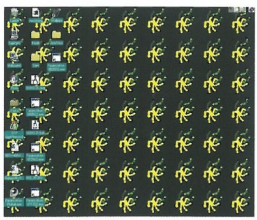
6 A Paint továbbküldi a képet a Windows-nak, amely azt a munkaasztal közepére illeszti. A Paint program jobb felső sarkában kattintson a LEGKISEBB MÉRET gombra, és azonnal láthatja az eredményt. Tetszik Önnek is?



7 Az előbbi beállítással, a megrajzolt képet csak egy példányban, a munkaasztal közepére helyezte el. A motívumból tapétát is létrehozhat, és betöltheti vele az egész képernyőt. Ehhez kattintson a FÁJL menüben a FELHASZNÁLÁS TAPÉTAKÉNT (MOZAIK) menüsorra. Ismét minimalizálja a Paint ablakát az eredmény megtekintéséhez.



8 A műve sokszorozódott! A motívum rajzolásakor a színeket érzéssel válassza ki, a túl élénk, vagy vad színek alkalmazása zavarólag hathat a munkaasztalon!



TIPP

Két szín egyidejű használata

A Paint programban egyszerre két színt használhat rajzoláshoz, miközben nem kell mindig a színpaletta és a rajzlap között mozognia az egérmutatóval. A bal egérgombbal válasza ki az első színt, a jobbal pedig a másodikat. Ha az első színnel szeretne dolgozni, használja a bal egérgombot, a másikhoz pedig a jobb egérgombot.

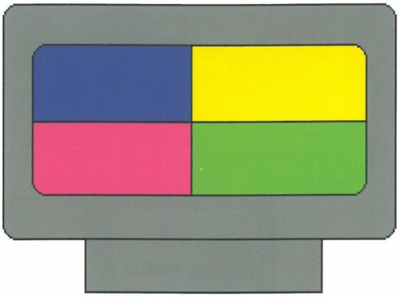


NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Írás a Paint programban

Ami szükséges ehhez...
Windows Millennium, és Paint rajzolóprogram, ami része a Windows operációs rendszereknek. A magyarázatok érvényesek a Windows 95, és a Windows 98 verziókra is.

A rajzolóprogramok általában a képek létrehozására szolgálnak. De még jobb a végeredmény, ha a képeket szöveggel is kombinálja A következőkben bemutatunk Önnek néhány trükköt, amelyek segítségével a rajzait még hatásosabbá teheti.



Gipsz Jakab



A rajzolóprogramok segítségével, mint pl. a Paint, szép képeket, és jó nyomtatási minőséget érhet el.

Már biztosan jól ismeri a Paint rajzolóeszközeit. Viszont a program olyan eszközt is tartalmaz, amellyel a rajzaihoz szöveget is illeszthet. Megtanítjuk Önt arra, hogyan helyezheti el a szöveget a rajzlapon, hogyan választhat betűméretet, betűtípust, és betűszínt. A két eszköz, a SZÖVEG és SZÖVEG ESZKÖZTÁR, segítségével a szöveget grafikusan alakíthatja ki.

A SZÖVEG eszköz kiválasztásához kattintson a RAJZESZKÖZÖK között található, „A" betűvel jelzett gombra. Vigye az egérmutatót a rajzlapra. Az egérmutató keresztté változik. A szöveg kezdetének helyén kattintson az egér gombjára, és azt lenyomva tartva húzza meg a szövegkeretet. Ez lesz a szövegmező, amelyben a kurzor villog. Írja be a szöveget. Ha a szöveg nem fér el a kijelölt mezőben, akkor az automatikusan kiszélesedik. Amíg a szövegmező aktív, addig áthelyezhető, vagy megváltoztatható a mérete.

A színek többet mondanak, mint ezer szó

Válasszon szöveg-, és háttérszínt. A szöveg színének kiválasztásához menjen az egérmutatóval a SZÍNPALETTÁRA, és az egér bal gombjával kattintson a kívánt színre. A háttér színének megválasztásához (az előbbieknek megfelelően) használja az egér jobb gombját.

Ha nincs szüksége a szöveg mögött háttérszínre, és azt szeretné, hogy a szöveg háttere átlátszó legyen, akkor SZÖVEG eszköz kiválasztása után kattintson a RAJZESZKÖZÖK alatti második képre. Ez olyan benyomást kelt, mintha a szöveg a kép szerves része lenne.

TIPP

SZÍNEK!

Amint a képben elhelyezte a szöveget, a rajzeszközök segítségével megváltoztathatja a kivitelt. Pl. a SZÍNKITÖLTŐ használatával a betűk színeit egyenként megváltoztathatja. Ügyeljen a SZÍNKITÖLTŐ megfelelő használatára, hogy ne legyen minden egyszínű. Ha hibát vét, nem történik nagy baj, mert a SZERKESZTÉS menü VISSZAVONÁS parancsával törölheti az utolsó három lépését.

GYORSABBAN

A rajzlap méretének megnöveléséhez el lehet tüntetni a Színpalettát, és a Rajzeszközöket. A Színpaletta elrejtéséhez a [Ctrl]+[L], a rajzeszközök elrejtéséhez pedig a [Ctrl]+[T] billentyűkombinációkat nyomja le. Ha ismét látni akarja ezeket, akkor újból nyomja meg az előbbi billentyűkombinációkat.

ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ

Szövegek képhez rendelése

Ebben a gyakorlatban egy színes logó az alapkép, amelyhez nevet, címet, és telefonszámot fogunk beilleszteni, és így akár névjegykártyát is készíthetünk.

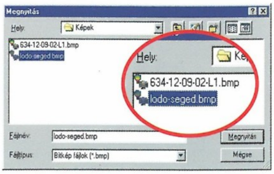
1

Nyissa meg a már korábban létrehozott logót, vagy rajzolja meg a 4. pontban láthatót. A meglévő fájl megnyitásához kattintson FÁJL menüre, majd a MEGNYITÁS... menüpontra.



2

A MEGNYITÁS párbeszédpanel hasonlít a MENTÉS MÁSKÉNT ablakra. Keresse meg a kívánt állományt. Kattintson először az állományra, majd a MEGNYITÁS gombra. A logó megjelenik a Paint program ablakában.

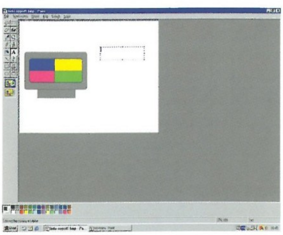


3

Szükség esetén növelje a Paint program ablakát a legnagyobb méretre.

4

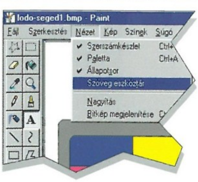
Válasszon ki egy színt a palettáról, és kattintson a SZÖVEG eszközre („A" betűvel jelölt gomb). Figyelje az egérmutató koordináta adatait. Az adatok megváltoznak, ha elmozdítja az egeret. Kattintson oda a rajzlapon, ahol a szöveg kezdete lesz, majd a gombot lenyomva tartva, jelölje ki a szövegmezőt.



5

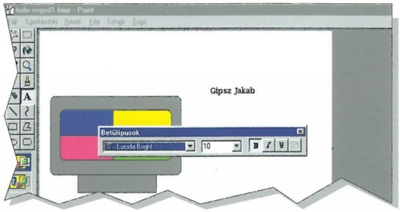
Ha képnek megfelelően nem látja a BETŰTÍPUSOK eszköztárat, akkor a menüsorban menjen a NÉZET-re, majd a legördülő menüből válassza ki SZÖVEG ESZKÖZTÁR menüsort.





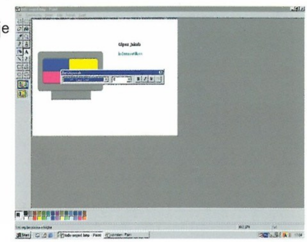
6

Írjon be egy nevet, majd a BETŰTÍPUSOK legördülő listájáról válasszon ki egy betűtípust. Ezután még állítsa be a betű méretét is.



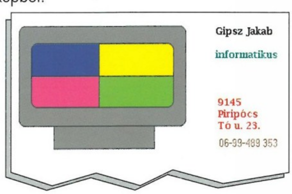
7

Rajzoljon egy másik szövegmezőt, és ide írja be a foglalkozást. Válasszon ki egy másik színt és törölje a FÉLKÖVÉR megjelölést.



8

Illesszen be más információkat is: cím, telefonszám. Ha hibát vét, használja a RADÍR eszközt, vagy az ABLAKOS KIJELÖLŐ-vel vágja ki azt a képből.



MAGYARÁZAT

Pixel

A rajz szorosan egymás mellett elhelyezkedő pontok ezreiből áll. Ezeket a pontokat hívjuk pixelnek. Egy rajz, amelynek a mérete 640 x 480 pixel, 307 200 pontból áll össze. A konkrét pont meghatározásához a Paint pixelkoordinátákat használ. Így például a 3,4 koordináta a 3. pixeloszlop 4. pixelsorában található pontot jelöli. Ha a kép valamely pontját akarja megváltoztatni, használja ezt a koordinátarendszert.

AH 634-12-09

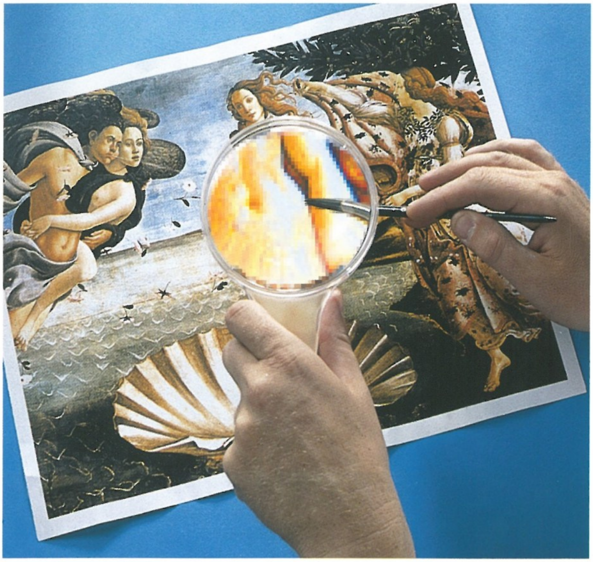
A nagyító eszköz használata

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Windows Millennium, és az abban található Paint program. A magyarázatok ugyanúgy érvényesek a Windows 95 és Windows 98 verziókra is.

A pontos rajzoláshoz egy nagyító, és egy szép ecset a legjobb szerszámok. Ezeket az eszközöket a Microsoft Paint biztosítja Önnek.

Ha a lehető legnagyobb részletességgel szeretne rajzolni, a rajzának vonalait jól kell látnia. Ezen kívül szüksége van vizuális támpontokra, amelyek a munkáját segítik. A Paint olyan eszközöket kínál, amelyek megfelelnek ennek az igénynek. Így például addig nagyíthatja a képet, míg az egyes pontok (illetve pixelek) láthatóvá válnak.



A Paint-tel nagyon pontos munkát végezhet, akár az egyes pixelekkel is dolgozhat.

Precíziós szerszám

A Paint nagyító funkciójával a képet nyolcszoros méretűre is nagyíthatja. Így még a pixeleket is felismerheti, amelyeket szükség szerint megváltoztathat. Például megváltoztathatja egyetlen pixel színét is.

Pixelre pontosan

A NAGYÍTÓ eszköz a képernyő bal szélén, az eszköztáron található. Ha a nagyítás mértékét akarja beállítani, használhatja a NAGYÍTÁS parancsot a NÉZET menüben. Ha itt az EGYÉNI BEÁLLÍTÁS-t választja, akkor a nagyítást pontosabban beállíthatja. Ha már beállította a nagyítás mértékét, akkor a RÁCS megjelenítésével tovább egyszerűsítheti a munkát a rajzon. Ehhez menjen NAGYÍTÁS menüsorra a NÉZET menüben, és válassza ki a RÁCS MEGJELENÍTÉSE parancsot.

Létezik a VÁZLAT MEGJELENÍTÉSE opció is, amellyel az egész felnagyított képet, egy kis ablakban lehet megjeleníteni.



A számítógéppel készített rajzok alapeleme a pixel. A pixel akkor lesz látható, ha a képet a lehető legnagyobb méretre felnagyítja.

A körvonalak tisztítása

A NAGYÍTÓ eszköz segítségével nemcsak különböző objektumokat javíthat ki, hanem olyan objektum körvonalait is megtisztíthatja, amelyet a SZÍNKITÖLTŐ eszközzel hozott létre, és amelynél a szín véletlenül „átszaladt" a mellette lévő pixelre.

MAGYARÁZAT

Rács
A legtöbb rajzolóprogram rendelkezik a ráccsal, amelynek segítségével a művét pontosabbá teheti. A Paint rácsa függőleges oszlopokból, és vízszintes sorokból állnak, amik a kép felnagyításakor lesznek láthatók. A rács egy cellája felel meg a pixelnek.



ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ

Képrészlet megváltoztatása



Ha a Paint precíziós eszközeit használja, meglepő eredményeket érhet el. A munkaasztala ikonjait például a Paint program segítségével bearanyozhatja.

1 Nyissa meg a Paint programot, és az ablakot állítsa be olyan méretűre, hogy a baloldalon láthatóvá váljék a SAJÁTGÉP ikon. Nyomja le a [Print Screen] billentyűt a billentyűzet jobb felében. E billentyű segítségével mintegy lefényképezte a munkaasztalt.



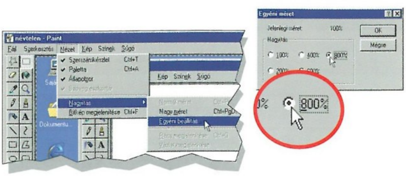
2 Ezt követően a vágólapon lévő „fényképet" illessze a Paint programba. Először kattintson a SZERKESZTÉS menüre, majd válasza ki a BEILLESZTÉS parancsot.



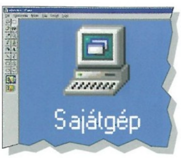
3 A képernyő képe megjelenik a Paint rajzlapján. A következőkben sort kerítünk a Paint precíziós eszközök használatára.



4 Kattintson a NÉZET menüre, és először válassza a NAGYÍTÁS, majd az EGYÉNI BEÁLLÍTÁS... parancsot. Kattintson a 800 % opcióra, és nyugtázza az OK-val.



5 Most a kép nagyobb lesz, és felismerhetővé válnak a pixelek is, amelyekből a SAJÁTGÉP ikon felépül. Kattintson a SZÍNKITÖLTŐ-re, és válassza ki a sárga színt. Fessen minden fehér pixelkockát sárgára.



6 Ha nem érzi az eredményt, akkor a pontosabb képhez kattintson a NÉZET menüre, és válassza egymás után a NAGYÍTÁS és a VÁZLAT MEGJELENÍTÉSE parancsot.



7 Válassza ki az olívazöld színt, és fesse át az ikon összes világosszürke pixelkockáját.



8 A VÁZLAT MEGJELENÍTÉSE paranccsal megtekintheti, hogyan változott meg a SAJÁTGÉP ikon.



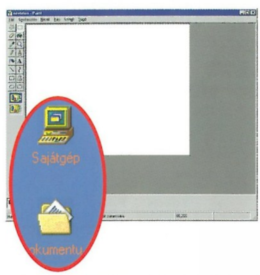
9 Kattintson a barna színre, és fesse át vele az ikon összes sötétszürke pixelét.



10 A munka folyamata közben megfigyelheti, hogy az eredeti ikon (amely normál méretben jelenik meg) egyre jobban bearanyozódik. Éppen ilyen eredményt akartunk elérni.



11 Ha tetszik az eredmény, akkor hasonló módon megváltoztathatja a többi ikon színösszetételét is. A végeredményt mentse el, például egy újonnan létrehozott „arany ikonok" elnevezésű mappába.





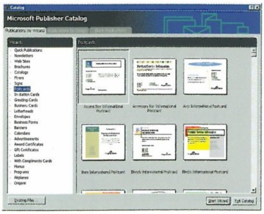
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

A képeslap-varázsló

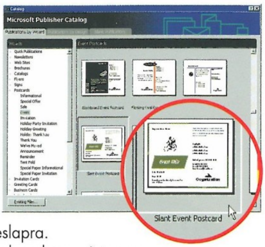
Az alábbiakban bemutatjuk Önnek a Postcards Wizards képeslap-varázslót. Egy kis fantáziával ezt a sablont is könnyen személyre szabhatja.

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy egy korábbi verzió.

1 Nyissa meg a Microsoft Publisher programot, majd a FILE menüben válassza a NEW... opciót. A CATALOG nyílik meg. Kattintson a PUBLICATIONS BY WIZARD fülre, és a WIZARDS menüben keresse meg a POSTCARDS-ot.



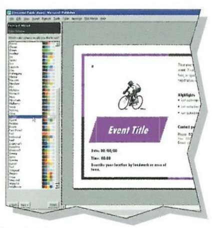
2 A POSTCARDS opció alatt egy lista található, több választási lehetőséggel. Válassza ki a EVENT-et. Az ablak jobb oldalában több sablon jelenik meg. A görgetősáv segítségével megtekintheti az összes sablont. Kattintson kétszer a SLANT EVENT POSTCARD képeslapra. A kiválasztott kártya háttere olyan lesz, mint egy benyomott kapcsoló.





3 Az ablak jobb felén megjelenik a kiválasztott sablon. A baloldalon pedig útmutatókat, segítséget kap a sablon kivitelének megválasztásához. A továbblépéshez kattintson a NEXT gombra.

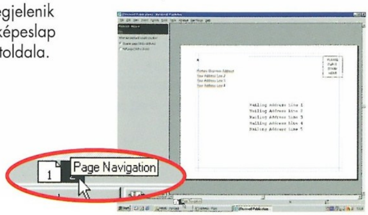
4 A Publisher sablonok esetében lehetősége van arra, hogy színkombinációkat, és színkészleteket rendeljen a dokumentumhoz. Esetünkben megfelelne a fekete-fehér szín is, de hatásosabb lesz a munka, ha kiszínezi a képeslapot. A görgetősáv segítségével nézze meg a lehetséges színváltozatokat, majd válassza ki az ORCHID színkombinációt. Kattintson a NEXT gombra.



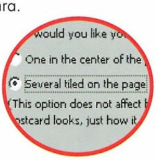
5 A sablon két papírformátumot kínál, az A4-es lap fele, és egynegyede méretben. Nekünk elegendő a kisebbik is, tehát jelölje be a QUARTER PAGE mezőt, majd kattintson a NEXT gombra.



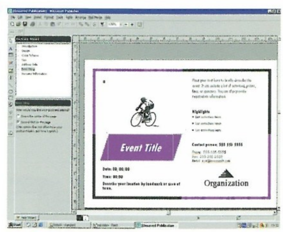
6 Ha szeretné látni a képeslap hátulját is, akkor kattintson a képernyő alsó szélén látható 2-es számra, ami után megjelenik a képeslap hátoldala.



7 Az előlaphoz való visszatéréshez kattintson az 1-es számra. A továbblépéshez nyomja meg a NEXT-et. A Varázsló most a nyomtatási információk megadását kéri Öntől. Válassza a SEVERAL TILED ON THE PAGE mezőt, majd kattintson a FINISH gombra.



8 A Varázsló befejezte munkát, és kéri, hogy mentse el a dokumentumot. A Publisher-leckét a következő oldalon folytatjuk.

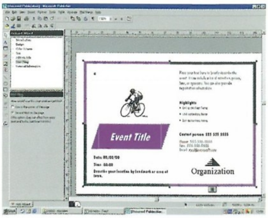


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Az utolsó simítások

Az előző gyakorlattal csak a képeslap létrehozásának kezdő lépéseit tette meg. Még néhány információt meg kell adni az eseményről, megfelelő képet kell beillesztenie, hogy a képeslap tetszetős, és aktuális legyen.

1 Ha figyelmesen megnézi a képeslapot, megállapíthatja, hogy a Publisher bizonyos információkat már automatikusan megadott. Ezek az adatok könnyen megváltoztathatók.



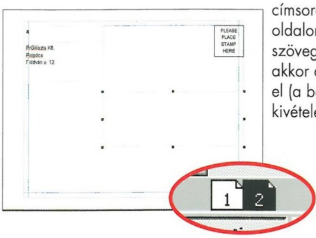
2 A képeslapon szereplő szöveg csak sablon, és azt a helyet jelöli, ahová az adatokat be kell írnia. A szövegmezőket egyenként átírhatja, megváltoztathatja, áthelyezheti stb., a szövegrészeket írja át az Ön szövegével. Ehhez jelölje meg a helyet, és írja be a billentyűvel a szöveget.



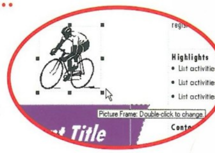
3 A képeslap összes szövegmezejét írja át, vagy ha feleslegesnek tartja valamelyiket, akkor azt törölje ki.



4 A képernyő alsó szélén kattintson a 2-es számra, hogy megfordítsa a képeslapot. Töltse ki a címzett, és a feladó címsorait. Ha az oldalon felesleges szövegmező van, akkor azt távolítsa el (a bélyegmező kivételével).



5 Térjen vissza az előlaphoz. Cserélje ki a képet egy másikra, amelyik jobban illik az eseményhez. A kurzort vigye a képre, és kattintson rá kétszer.



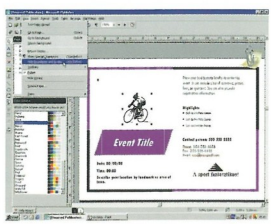
6 Megjelennek a „szabadidő, sport" témákhoz kapcsolódó Microsoft Clipartok. Nézze meg a Clipartokat a görgetősáv segítségével, és válassza ki a „FITNESS"-t, majd kattintson az INSERT CLIP gombra. Lehet, hogy a kép nem lesz a merevlemezén, akkor az Office telepítő CD-ROM lemezén keresse.



7 A kiválasztott kép megjelenik az előző helyén, de csak fekete-fehér színekben. Kattintson a jobb gombbal a képre, és válassza a CHANGE PICTURE parancsot, ezt követően pedig nyomja meg a RECOLOR PICTURE gombot. Kattintson a RESTORE ORIGINAL COLORS-ra, majd nyugtázza a lépést az OK-val.



8 Mentse el munkát, és tekintse meg a végeredményt. Kattintson a VIEW menüben a HIDE BOUNDARIES AND GUIDES-re, hogy a dokumentumot a grafikus karakterek nélkül szemlélhesse meg. Ha ezeket a karaktereket újból látni szeretné, elég ha a HIDE SPECIAL CHARACTERS parancsra kattint. Végezze el a még szükségesnek tartott változtatásokat, és közben ne felejtkezzen meg a rendszeres mentés fontosságáról.



AH 634-13-05

Fényképek beillesztése

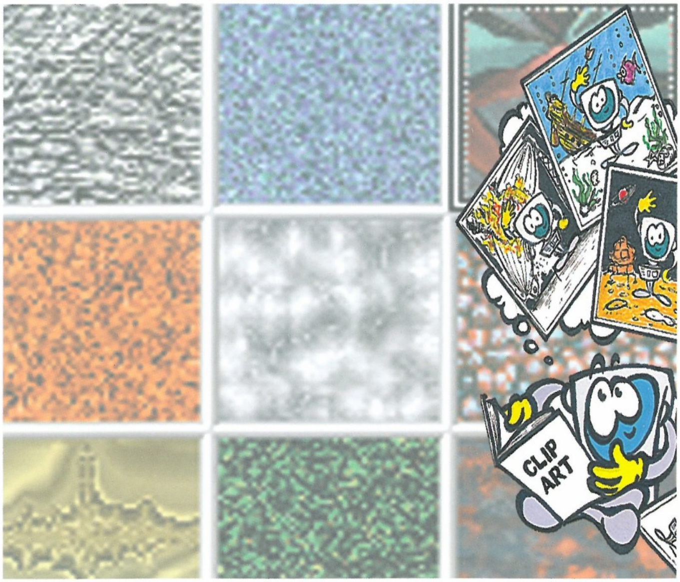
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
CorelDRAW 9. A magyarázatok ugyanúgy érvényesek a CorelDRAW korábbi verzióira is.

A CorelDRAW segítségével a fényképek és a rajzok kombinálása szinte gyerekjáték. A különleges funkcióknak köszönhetően meglepő eredményeket érhetünk el.

A CorelDRAW segítségével bitképeket (például fényképeket) és vektorgrafikákat (rajzokat és illusztrációkat) hozhatunk létre, és tetszés szerint szerkeszthetjük azokat. Amint lehetőségünk nyílik ilyen kombinációk létrehozására, többé már semmi sem állhat kreativitásunk útjába.

A CorelDRAW egy teljes értékű vektorgrafikus program, így eltér más rajzolóprogramoktól, mint például a Microsoft Paint programtól. A CorelDRAW rendkívül jól kezeli a más programokkal létrehozott bitképeket, emellett lehetőséget nyújt bitképek motívumként történő alkalmazására is, hogy azokkal a CorelDRAW-ban létrehozott objektumokat kitöltsük.



Valósághűbb

Bár a CorelDRAW segítségével igen jó minőségű képeket lehet létrehozni, a fényképek mégis valamivel valósághűbbek. Ha például üdvözlőkártyát szeretnénk készíteni, létrehozhatjuk azt, és egy fotóprogram segítségével kinyomtathatjuk az üdvözlőkártya bitképét. Ebben az esetben bizonyos mértékig korlátozottak a fotóprogram lehetőségei, különösen akkor, ha több grafikai effektussal készített szöveget szeretnénk beilleszteni.

Érdekes megoldás a bitképek illusztrációba történő importálása, mivel ezek ugyanúgy kezelhetők, mint a vektorobjektumok. Lehetőségünk nyílik például arra, hogy módosítsuk a képet, miközben 2D- és 3D-effektusokat illesztünk hozzá. Semmi sem szabhat határt kreativitásunknak!

Bitkép beillesztése

Az eljárás egészen egyszerű: számos fényképet találunk a CorelDRAW programcsomaghoz tartozó fotó-CD-n. A programcsomaghoz mellékelt kézikönyvben erősen lekicsinyítve megtalálhatók ugyanezek a fényképek.

Ha megtaláltuk az elképzelésünknek megfelelő fényképet, helyezzük át a CorelDRAW munkafelületére, hogy importálni tudjuk. A következő példában olyan képet hozunk létre, amely egy fényképből és több CorelDRAW alakzatból áll. Ezt követően megtanuljuk, hogyan tölthetünk ki egy alakzatot a kiválasztott bitképmotívum segítségével.

TIPP

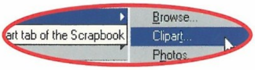
Célszerű a Windows-t a TRUE COLOR (32 bit) színmegjelenítési módra beállítani, ha olyan programokat használunk, mint a CorelDRAW. Ezáltal a képek jobb minőségben jelennek meg, különösen akkor, ha fényképekről van szó. Hasonlítsuk össze ezt a kijelzési módot a 16 bites színmegjelenítési móddal: a különbség óriási!

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Színes mozaikkép létrehozása

A CorelDRAW segítségével gond nélkül kombinálhatunk egymással rajzokat és fényképeket. A bemutatott példában a CorelDRAW képeit használjuk, de természetesen alkalmazhatjuk saját fényképeinket is.

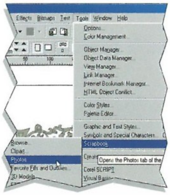
1 Semmi sem egyszerűbb, mint a CorelDRAW segítségével egy vektorgrafikát és egy fényképet összekombinálni. A bemutatott példában keretet is kap a fénykép. A CorelDRAW Clipart könyvtára előre meghatározott kereteket tartalmaz. Kattintsunk először a TOOLS (Eszközök) menüben a SCRAPBOOK (Vázlatkönyv) almenüre, és válasszuk ki a CLIPART parancsot.



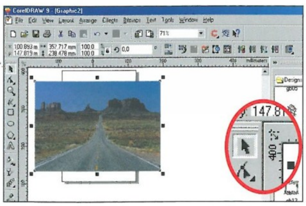
2 Nyissuk meg a COLLECTION (Gyűjtemény) mappát, és kattintsunk a MEDIEVAL (Középkor) mappára; majd ebben válasszuk ki a DESIGNS (Mintázatok) mappát, és vigyük a kurzort a Gb 13 fájlra. Egyszerűen húzzuk át ezt a clipart-motívumot a munkafelületre, hogy beilleszthessük a kompozíciónkba.



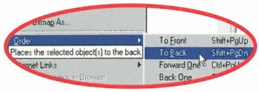
3 Ekkor megjelenik a kiválasztott keret. Igényeink szerint módosítsuk a méreteket. Most például beilleszthetünk egy fényképet, és bekeretezhetjük az előbb importált clipart-motívummal. Ehhez helyezzük be a Foto-CD lemezt, kattintsunk a TOOLS (Eszközök) menüben a SCRAPBOOK (Vázlatkönyv) almenüre, és válasszuk a PHOTOS (Fotók) tételt, vagy importáljunk egy fényképet saját gyűjteményünkből.



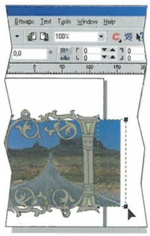
4 A fénykép kiválasztása a mi feladatunk. A bemutatott példában olyan fényképet használunk, amely a SAJÁT FÁJLOK mappában SAJÁT KÉPEK néven található. Importáljuk munkafelületünkre a kívánt fényképet.



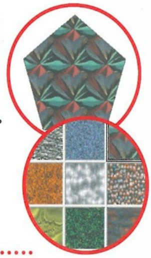
5 Helyezzük a fényképet a keret mögé oly módon, hogy rákattintunk a jobb egérgombbal. A szöveges menüben válasszuk az ORDER (Elrendezés) opciót, és adjuk ki a TO BACK (Mögé) parancsot. Annak érdekében, hogy a fénykép illeszkedjen a keretbe, kissé megnagyobbítottuk a keretet.



6 Mivel a fénykép túlnyúlik a kereten, egymáshoz kell igazítanunk a fényképet és a keretet. Használjuk a FORMAT (Formátum) eszközöket, hogy a fénykép kilógó részeit a bal és a jobb oldalon levágjuk.

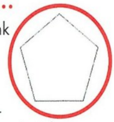


Alakzat kitöltése bitkép-motívummal



Már megtanultuk, hogyan hozhatunk létre két színből összeállított motívumokat. A bemutatott példában ugyanezt az eljárásmódot alkalmazzuk, melynek során ezúttal bitkép-motívummal töltünk ki egy objektumot.

1 Lehetőségünk nyílik arra, hogy bármely tetszőleges alakzathoz bitképmotívumokat rendeljünk hozzá. A bemutatott példában egy egyszerű sokszöget rajzoltunk. Kattintsunk a jobb egérgombbal erre az objektumra, majd a szövegmenüben válasszuk ki a PROPERTIES (Tulajdonságok) parancsot.



2 Kattintsunk a FILL (Kitöltés) fülre. Ezután kattintsunk balról a harmadik gombra, végül kattintsunk a BITMAP (Bitkép) választógombra.



3 Kattintsunk a motívumpalettán a lefelé mutató nyílra, és válasszunk ki egy motívumot. Megerősítésként kattintsunk az APPLY ALL (Mindent hozzárendel) gombra és zárjuk be a párbeszédpanelt.

AH 634-14-07

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Különleges hatások

Ami szükséges ehhez...
Windows Millennium, és az abban található Paint program. A magyarázatok érvényesek a Windows 95 és a Windows 98 verziókra is.

Az eszközsor nem tartalmazza az összes Paint-funkciót. A következőkben a Paint-menükben található különleges hatások használatára tanítjuk meg.

A Paint használata közben biztos fedezett már fel újabb eszközöket. Nem mindegyiket látja a rajzlap mellett, mivel általában rejtve vannak a menüsoron, de ettől még nagyon hasznosak lehetnek.

Nézze csak meg a menüket! A KÉP menü például különböző hatásokat kínál, amellyel a képeknek különleges kinézetet kölcsönözhet. Ezek használatával személyes üdvözlőkártyák, névjegykártyák stb. egyénibbek lehetnek, ha fantáziáját szabadjára engedi. A Paint általában az effektusokat az egész rajzhoz hozzárendeli, de területkijelöléssel beállítható kisebb rajzrészletek megváltoztatása is. Így a speciális hatásokat egy szóhoz, egy betűhöz, egy alakhoz, vagy akár egy teljes objektumhoz is hozzárendelheti.

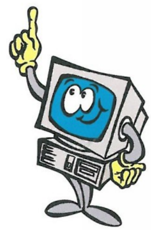


Különböző hatások

A különleges hatások két osztályba sorolhatók: a TÜKRÖZÉS/FORGATÁS... paranccsal a rajzokat (vagy azok egy részét) 90, 180, 270 fokkal lehet elforgatni, illetve vízszintesen vagy függőlegesen tükrözni. A NYÚJTÁS/DÖNTÉS... funkcióval az objektumokat magasságukban, vagy szélességükben lehet megnyújtani, vagy ferdére állítani. Ha a KÉP menüből a TÜKRÖZÉS/FORGATÁS... parancsot választja ki, akkor egy párbeszédpanel jelenik meg, amelyben a kívánt hatást beállítható. Ha például szeretné a képet elforgatni, akkor több forgatási szög közül is választhat (90, 180 vagy 270 fok). A választását az OK gombra kattintva nyugtázhatja.

Nyújtás és dönts

Ha a NYÚJTÁS/DÖNTÉS...opciót választja, akkor a megjelenő ablakban négy opció közül választhat: VÍZSZINTES vagy FÜGGŐLEGES NYÚJTÁS, VÍZSZINTES vagy FÜGGŐLEGES DÖNTÉS. Kattintson a változtatni kívánt mezőre, ahol a hatás (NYÚJTÁS vagy DÖNTÉS) százalékos értékét is meghatározhatja.



MAGYARÁZAT

Alapbeállítások
Alapbeállítások alatt olyan opciókat, vagy beállításokat értünk, amelyeket a program automatikusan alkalmaz, ha a felhasználó nem él a megváltoztatás lehetőségével. Például a Word szövegszerkesztő a Times New Roman betűtípust használja az új dokumentumok alapbeállításaként.

ISBN 2.83302.2258-X
ATLAS KIADÓ

A Kép menü hatáskínálata

A Paint program KÉP menüjében található eszközökkel a szövegekhez, vagy rajzokhoz különleges hatásokat rendelhet. Egy kis fantáziával az üdvözlő- és névjegykártyáit látványosabbá teheti.

1 Kezdje azzal, hogy a rajzlapra beír egy rövid szöveget. A piros szín kiválasztásához a SZÍNPALETTÁN az egér bal gombjával kattintson a piros kockára. A RAJZESZKÖZÖK között válassza ki SZÖVEGÍRÓ-t, és a rajzlapon jelölje ki a szövegmezőt, majd írja be a szöveget.

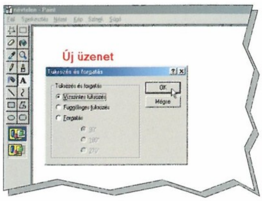


2 Húzza összébb a betűket, amihez KÉP menüben válassza ki a NYÚJTÁS/DÖNTÉS...parancsot. A NYÚJTÁS terület FÜGGŐLEGES mezőjébe írja be a 400 %-ot, majd kattintson az OK gombra. Az új hatás pillanatok múlva láthatóvá válik.



3 Alakítsa tovább a szöveget úgy, hogy KÉP menüben újból a NYÚJTÁS/DÖNTÉS...-t választja. Itt a DÖNTÉS terület VÍZSZINTES mezőjébe most írjon be 30 fokot. Nyomja meg az OK gombot. Íme az eredmény!

4 A Paint engedélyezi a negatív számok használatát is a DÖNTÉS-ben, de a másik irányú döntéshez más úton is eljuthat. Ehhez használja TÜKRÖZÉS/FORGATÁS... ablakban a VÍZSZINTES TÜKRÖZÉS-t, majd a NYÚJTÁS/DÖNTÉS... ablakban a VÍZSZINTES DÖNTÉS-t, majd ismételten a VÍZSZINTES TÜKRÖZÉS-t. Ezt követően kattintson az OK gombra.

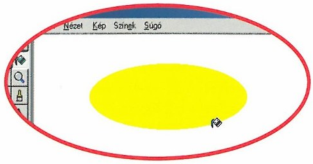


5 Ez így néz ki a gyakorlatban. Írja be a szöveget, majd KÉP menüben először az előző pontban leírt első tükrözést hajtsa végre. Ezt követően a NYÚJTÁS/DÖNTÉS... ablakban a VÍZSZINTES DÖNTÉS-t állítsa 30 fokra. Most térjen ismét vissza TÜKRÖZÉS/FORGATÁS... menühöz, és még egyszer válassza a VÍZSZINTES TÜKRÖZÉS-t. Az ellenkező irányú döntés így is létrehozható.





6 Most a hatásokat próbálja meg szövegre, és objektumra együttesen használni. Válassza ki a sárga színt, és használja az ELLIPSZIS rajzeszközt, amivel rajzoljon egy kontúrmentes ellipszist. A SZÍNKITÖLTŐ segítségével fesse ki az egész formát sárgára.



7 A következő lépésben piros színnel írjon egy szöveget. A már korábban megtanult KIVÁGÁS/BEILLESZTÉS parancsok segítségével vigye a szöveget a sárga ellipszis közepébe.



8 Most ismét menjen a KÉP menübe, és válassza ki a NYÚJTÁS/DÖNTÉS... parancsot. Itt DÖNTÉS területen a FÜGGŐLEGES mezőbe írjon 45 fokot, majd nyomja meg az OK gombot. Íme az eredmény! Tetszik Önnek is?



AH 634-15-03

Képek és szövegek importálása



NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000 vagy korábbi verzió.

Nagyon egyszerű a más alkalmazásokban létrehozott képeket és szövegeket importálni. Ezzel sok időt nyer, és összetett dokumentumokat hozhat létre.

Ma már a legtöbb dokumentum tartalmaz szöveget és képeket is. A Microsoft Publisher rendelkezik egyszerű rajzeszközökkel, amivel a képek bizonyos tulajdonságait megváltoztathatja, de ezek nem alkalmasak képek készítésére. A képek létrehozásához használjon inkább igazi rajzolóprogramot, és a kész képet importálja a Publisher dokumentumba.

Szöveg importálása

Sokkal egyszerűbb a Word-ben már megírt szövegeket importálni, mint még egyszer beírni azokat a Publisherben. Lehetőség van különböző típusú szövegállományok átvételére is, tehát különböző szövegszerkesztőket is használhat.

A fentiek előnye, hogy a szöveget nem kell ismételten begépelnie a Publisher szövegmezőibe, sőt a program a szövegek formátumának (pl. félkövér, dőlt stb.) nagy részét is képes az átvételkor megőrizni, így azt már nem kell újra formáznia.

A Publisher képes arra is, hogy akár egész sablonokat vegyen át, tehát amit már egyszer valamilyen célból létrehozott, nem kell ismételten elkészítenie, hanem csak tovább feldolgozni az importálás után. A sablonok alkalmazása jelentősen lerövidíti a dokumentumok elkészítésére fordított időt.



A dokumentumok illusztrálása, a képek és szövegek importálásával rendkívül egyszerű művelet.

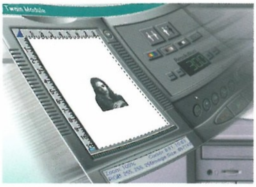
Régi keret, új szöveg

Ha szeretne a már létező szövegmezőbe új szöveget importálni, akkor először a kurzort vigye arra a helyre, ahol a szövegnek majd meg kell jelennie. A következő lépésben kattintson a BESZÚRÁS menüre, és a legördülő listából válassza ki a SZÖVEGFÁJL... parancsot. Keresse meg a kívánt szöveget, és importálja a szövegmezőbe.

Természetesen új szövegmezőt is beilleszthet. Ehhez az eszközsoron kattintson a SZÖVEGDOBOZ gombra („A" betű). A kurzor pluszjelre változik, amivel megrajzolhatja

ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ



a szövegmezőt a munkaterületen. Amikor felengedi az egér gombját, a kurzor a szövegmező elejére ugrik, és jelzi, hogy megkezdheti a szöveg beírását, vagy importálását.

Ha az Ön által rajzolt szövegmező kicsinek bizonyul, ez sem jelent gondot, mivel a szövegmező mérete a Publisherben megváltoztatható. Sőt összeköthetők az egyes szövegmezők is. A szövegmezők a lapon belül bárhova áthelyezhetők, ehhez csak rá kell kattintani a szövegdobozra, és a kereténél fogva át lehet húzni más helyre. A munka közben ügyeljen arra, hogy a szövegmezők egymást ne takarják el, mert így olvashatatlanná válik a szöveg. A létrehozható szövegdobozok számát a Publisher nem korlátozza, de figyeljen a dokumentum áttekinthetőségére.

Képek beszúrása

A Microsoft Publisher rendkívül jól támogatja a képek importját. A képeket közvetlenül is beszúrhatja a Microsoft Médiatárból, de más képforrásból is. Keresse meg azt a képet, amit a Publisher dokumentumba kíván beilleszteni, és a BESZÚRÁS menü KÉP parancsával illessze azt a dokumentumba. Tegyük fel, hogy egy képet egy másik Publisher dokumentumból szeretne átvenni, ez nagyon egyszerű dolog, mivel csak a MÁSOLÁS/BEILLESZTÉS funkciókat kell alkalmaznia. Ha a képet más programból szeretné importálni, akkor vegye igénybe a Windows VÁGÓLAP-ját. Például egy Word dokumentumban tárolt képre kattintson a jobb billentyűvel, és a legördülő menüből válassza ki a MÁSOLÁS parancsot. Menjen a Publisher dokumentumba, és hasonló módon, de most a BEILLESZTÉS paranccsal tegye a másolandó képet a helyére. Akkornem lesz gond a képek importálásával, ha ismert képformátumokat kíván beilleszteni. A Publisher az importálás folyamán képes bizonyos képformátumokat transzformálni is. Láthatja, hogy a Publisher megbirkózik a legnehezebb képimportálási feladattal is.

Más képforrások

Már tudja, hogy a képeket egyszerű szkennelni. A Publisher tud közvetlenül kommunikálni a lapolvasóval, tehát a beszkennelt képeket a Publisher közvetlenül a programba illesztheti. Az így digitalizált képek már nagyon jól értelmezhetők a program részére. Természetesen más eszközön digitalizált képek is importálhatók a Publisherbe, így a digitális fényképezőgépeken, vagy kamerákon készült állóképek. Ha ezeket a képeket előbb szeretné feldolgozni, akkor ahhoz használjon professzionális programokat, mint például a PhotoPaintot, vagy más képfeldolgozó, retusáló programot. A kedvére átalakított képeket tárolja el a számítógépe merevlemezén, hogy azok a Publisher program részére bármikor elérhetők legyenek.

TIPP

Állományformátumok

A szövegek és képek rengeteg formátumban léteznek. A különböző formátumokat a kiterjesztésük alapján lehet felismerni. A Publisher a gyakran használt szöveg- és képformátumokat alkalmazni tudja.
Általában minden szövegszerkesztő képes a szövegeket RTF formátumba elmenteni. A képeknél leggyakrabban használt TIF, BMP, JPG, vagy PCX sem okoz különösebb gondot a Publisher programnak.

Az utolsó finomítás

A Publisher az egymáson elhelyezett képeket és szövegdobozokat automatikusan átrendezi, hogy a teljes szöveg olvasható legyen, tehát ha szükséges, akkor megváltoztatja a betűméretet, a szöveg elhelyezését stb. Látványosabb lesz a dokumentum, ha szövegdobozokat kerettel látja el. A Publisher erre is lehetőséget biztosít.

A PUBLISHER ÉS A DIGITÁLIS KÉP-LÉTREHOZÁS

A Publisher a lapolvasót közvetlenül is vezérelni tudja. Ez annyit jelent, hogy a Publisher elhagyása nélkül is behívhatja a programba a szkenneren digitalizált képeket. A speciális vágófelületet, a Twain-t kimondottan erre a célra fejlesztették ki. Kép beillesztésekor a Publishert tájékoztatni kell arról, hogy a képet szkennerből (vagy digitális fényképezőgépből) szeretné importálni, a többi már a Publisher dolga. A Publisher automatikusan a telepített szkennerhez fordul, és egyéb programok segítségével elvégzi a képdigitalizálást, miközben előfordulhat, hogy néhány paramétert azért Önnek kell megadni.
A lapolvasó programban digitalizált képet természetesen megtekintheti, és ha nem tetszik Önnek, akkor nem kell a Publisher dokumentumba illesztenie.



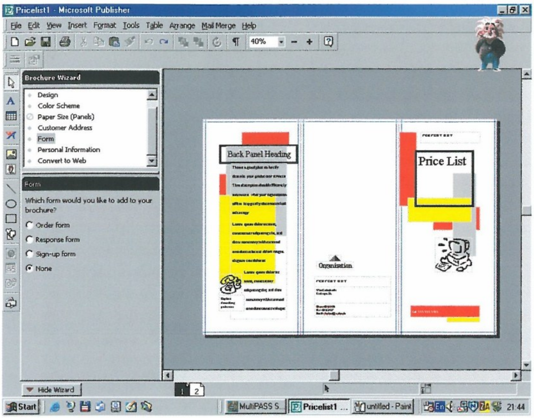
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Szövegkeretek

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000 vagy korábbi verzió.

A Publisher kereteket használ ahhoz, hogy különböző elemeket (például képeket, táblázatokat, logókat vagy szövegeket) illeszthessünk be dokumentumainkba. A szövegkeretek – a többi keretfajtával ellentétben – összekapcsolhatók egymással, annak érdekében, hogy a túl hosszú szöveg is elférhessen egyetlen keretben.

A Publishernek keretekre van szüksége ahhoz, hogy képeket vagy szövegeket illeszthessünk be a dokumentum bármely oldalára. Ahhoz, hogy különböző elemeket illeszthessünk be dokumentumainkba, mindig a megfelelő eszközt kell választanunk az eszközsorból. A program különféle kerettípusokat kínál fel. A keretszerkesztő eszközök egyike csak szövegrészek beillesztésére szolgál, míg egy másik kizárólag csak táblázatokhoz használható; ugyanakkor három további eszköz képek beillesztésére szolgál. Minden eszköz sajátos alkalmazási jellemzőkkel rendelkezik. Így például meg kell választanunk a szükséges hasábok számát, és meg kell határoznunk a képek számára szolgáló keretek méretét, valamint formáját is. A következő bekezdésben a szövegkeretekkel foglalkozunk.



A beillesztendő szöveg átvételéhez keretek létrehozására van szükség. Hosszú szöveg esetén a beillesztés oldalról oldalra automatikusan folytatódik az előre létrehozott keretekbe. A Publisher még a „folytatás" hivatkozást is elhelyezi a következő oldalakon.

A szöveg elhelyezése

A szövegkereteket olyan képzeletbeli oldalaknak tekintjük, amelyeket a Publisher igényeink szerint méretez, és az általunk kívánt helyen illeszti be a dokumentumunkba. Lehetőségünk nyílik arra is, hogy átmenetileg egy ideiglenes munkaterületre illesszünk be keretet. A Publisher minden újonnan létrehozott oldalhoz automatikusan hozzáilleszti a megfelelő vezető- vagy segédvonalakat. Ha keretet rajzolunk, a program az oldalszéleket (margókat) automatikusan hozzáilleszti a keretszélekhez, úgy, hogy azok pontosan fedjék egymást.

Minden Publisher dokumentum esetében kereteket alkalmazunk grafikus elemek vagy szövegek beillesztésére. Hosszabb szövegek átvétele esetén a dokumentum minden egyes oldalának egymással összekapcsolt szövegkereteket kell tartalmaznia annak érdekében, hogy az átvett szöveg teljes terjedelmében beilleszthető legyen. A Publisher igény esetén elő tudja állítani a szükséges számú oldalt, amelyek az egymással összekapcsolt kereteket tartalmazzák. Ez a funkció minden olyan layout-programban általános, amely automatikusan további oldalakat fűz a többihez abból a célból, hogy a szöveg teljes egészében beilleszthetővé váljon. Szükség esetén azonban mi magunk is beilleszthetjük a szövegkereteket. Ebben az esetben minden keretet kézzel kell egymással összekapcsolnunk, hogy a szöveget keretről keretre nyomon követhessük. A Publisher olyan eszközöket is rendelkezésünkre bocsát, amelyekkel a kereteket a kívánt sorrendben kapcsolhatjuk össze. Ugyanilyen egyszerűen történik a kapcsolatok megszüntetése is.

Folytonos szöveg

A szöveg meghatározott keretbe történő beillesztése balról jobbra és fentről lefelé történik. Olyan terjedelmű szöveget illeszthetünk be, amilyet csak akarunk. A Publisher figyelmeztet, ha a keret betelt. Ha a szövegtúlcsordulási tartományban megjelenik az (A...) szövegikon, akkor vagy törölnünk kell a kimaradt szöveget, vagy új keretet kell létrehoznunk. Ha újabb keretet szeretnénk dokumentumunk közepén beilleszteni, a Publisher oda helyezi azt, ahol elegendő hely van számára. Ha további keretre van szükség, megjelenik a szöveg túlcsordulását jelző ikon. Amennyiben mégis inkább a szöveg egy

ISBN 2.8302.2258-X

részének törlését választjuk, az utána következő szavak beillesztése egyszerűen az előre meghatározott keretek sorrendjében történik.

Keretek létrehozása

A keretszélek kontúrként jelennek meg a képernyőn, ezek azonban nyomtatáskor nem látszanak. Árnyékolást, vonalakat vagy kereteket is beilleszthetünk.

A dokumentum több szövegkeretet is tartalmazhat, ekkor a program kis fekete négyzetekkel – úgynevezett „húzópontokkal" – látja el az éppen szerkesztett keretet. Ezekkel a húzópontokkal módosíthatjuk a keret méretét vagy formáját.

A Publisher több jelölést is használ annak figyelemmel kísérésére, hogy éppen melyik feladatot végezzük. Ha a keret méretét a húzópontok segítségével módosítjuk, a kurzor nyíl formájúra változik. Ha elhúzzuk a szövegkeretet, a kurzor úgy jelenik meg, mint egy „kis szállítókocsi". A keretek közötti kapcsolat ábrázolása „lánc" szimbólummal történik, a beillesztés szimbóluma pedig lehet „kis korsó" vagy „kis kocsi", a Publisher adott változatától függően.

Szöveg elhelyezése keretben

A kiválasztott szöveg nem feltétlenül tölti ki a teljes keretet. Lehetőségünk nyílik azonban arra, hogy új szöveget illesszünk be a már meglévő keretbe. Ennek a beállításnak köszönhetően is láthatjuk, milyen nagyszerű lehetőségeket kínál a program az elektronikus kiadványszerkesztés területén. Lehetőségünk van például arra is, hogy egy képet harmonikusan szöveggel vegyünk körül, vagy „szabadon lebegő" szöveget illesszünk be egy cím alá.

A háttérben álló szövegek olyan keretekbe is beilleszthetők, amelyek szintén háttérben állnak. Az előtérben álló szöveg egy másik keretben található, melyet a hátrább álló fölé helyeztünk.

Hasonlítsuk össze az egymásra rétegezett szövegkereteket az úgynevezett „Post-it" cédulákkal, amelyek egy tömbben, egymásra ragasztva helyezkednek el. A Publisherrel azonban tetszés szerint módosíthatjuk a sorrendet oly módon, hogy a kereteket másként rendezzük el az adott oldalon. A beillesztett szöveg áthelyezése a hozzátartozó kerettel együtt történik. Akár meg is fordíthatjuk a keretet és ezzel együtt a szöveget is.

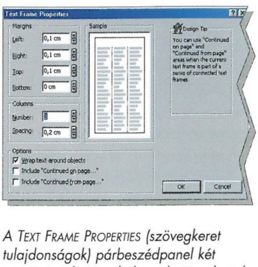
A program lehetőséget nyújt ezen kívül arra is, hogy a keretet a tartalmával együtt kivágjuk, másoljuk vagy beillesszük. E megoldásnak köszönhetően új szöveget hozhatunk létre, amely ugyanolyan layout-tulajdonságokkal rendelkezik, mint az eredeti. A hosszabb szövegek beillesztésével foglalkozó gyakorlatoknál az egymással összekapcsolt keretek témájába vágunk bele.

A KERET ELHELYEZÉSE

A keret elhelyezéséhez általában az egeret használjuk. Ugyanakkor arra is lehetőségünk nyílik, hogy a billentyűzet segítségével még pontosabban helyezzük el a keretet. Válasszunk ki egy tetszőleges keretet és nyomjuk meg egyszerre az [Alt] és bármelyik nyíl-gombot.
Növeljük meg a keret méretét a nagyítás funkcióval. Használjuk a billentyűzetet a keretnek a kiválasztott elem mellé helyezésére úgy, hogy a vonalak pontosan egybeessenek. Egyszerű szövegszerkesztő programokkal nem érhetünk el ilyen pontosságot.

Több hasáb

Ha nagyon sűrűn nyomtatjuk ki szövegünket, valószínűleg több hasábot kell kialakítanunk oldalanként. Lehetséges azonban, hogy ezzel a szöveg olvashatósága és így dokumentumunk minősége szenved csorbát.



A TEXT FRAME PROPERTIES (szövegkeret tulajdonságok) párbeszédpanel két mezőt tartalmaz, ahol meghatározhatjuk a hasábok számát és a hasábok közötti távolságot. Ugyanezen a panelen határozhatjuk meg a keret körüli szegély szélességét is.

Dokumentum létrehozásakor két lehetőségünk is van hasábok kialakítására. Mindkét módszer szövegkeretek beillesztésén alapul.

Az első változatnál egy egyszerű keretet hozunk létre, amit megtöltünk a szöveggel. Ezután választhatjuk a hasábokba történő elrendezést. Ez a módszer akkor ideális, ha azt szeretnénk, hogy a szöveg hasábokban jelenjen meg úgy, hogy a keretet igényeink szerint oszthassuk fel hasábokra. Amint létrehoztuk a keretet, kattintsunk a jobb egérgombbal a CHANGE FRAME (keret megváltoztatása) opcióra, majd válasszuk ki a TEXT FRAME PROPERTIES (szövegkeret tulajdonságok) tételre. Adjuk meg a kívánt hasábszámot. A SAMPLE (példa) mezőben láthatjuk a módosítás hatását.

A második módszer lényege abban rejlik, hogy több szövegkeretet rajzolunk, melyek mindegyike csak egy hasábot tartalmaz. Ezeket a kereteket összekapcsolhatjuk egymással, így a szöveg mindig a következő keretben folytatódik. Ennek a módszernek az az előnye, hogy különböző hasábokat alkalmazhatunk, ugyanakkor tetszés szerint határozhatjuk meg a keretek méretét és a közöttük hagyott távolságot.

AH 634-16-08

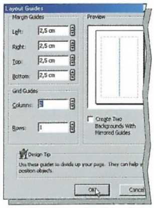
Szövegkeretek összekapcsolása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

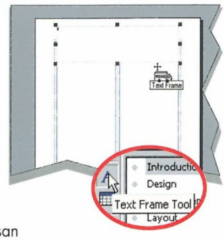
Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000 vagy korábbi verzió.

Ebben a fejezetben a szövegkeretek kívánt helyre illesztését elősegítő vezető vagy segédvonalakkal, valamint az egyes szövegkeretek között kapcsolatot létesítő funkciókkal foglalkozunk.

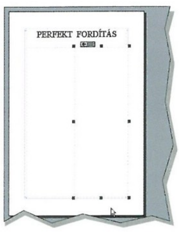
1 Nyissunk meg egy új oldalt és illesszünk be két hasábot. Ehhez válasszuk ki a layout menüt és kattintsunk a LAYOUT GUIDES (layout segédvonalak) opcióra. A COLUMNS (hasábok) mezőbe írjuk be: „2", és erősítsük ezt meg az OK gombbal. Ekkor egy kéthasábos dokumentumoldal jelenik meg, amelyen a két hasábot bizonyos távolság választja el egymástól.



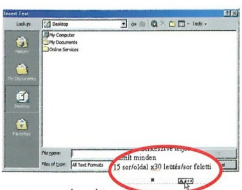
2 Kattintsunk a TEXT FRAME TOOL (szövegkeret eszköz) gombra, és az oldal felső részére rajzoljunk egy keretet, amelybe majd a cím kerül. A keret szélessége feleljen meg az oldalszélességnek. Láthatjuk, hogy a program a keretszéleket automatikusan hozzáigazítja a lapszélekhez (margókhoz), ezáltal a szélek pontosan egymáson helyezkednek el.



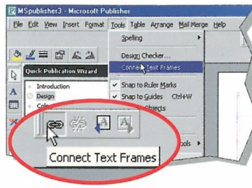
3 Adjunk címet a dokumentumnak és alakítsuk ki a layoutot elképzelésünk szerint. Ezután rajzoljunk egy szövegkeretet a bal oldali hasábba úgy, hogy a keretet az oldal segédvonalaihoz illesztjük. Ezt követően rajzoljunk egy keretet a jobb hasábba is.



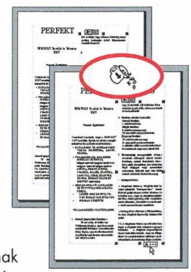
4 Kattintsunk a bal oldali keretre és jelöljük ki azt. Az INSERT (beillesztés) menüben válasszuk ki az INSERT TEXT (szöveg beillesztése) opciót. Válasszunk ki olyan szöveget, amely elég hosszú, és beillesztése érdekében kattintsunk az OK gombra. A szöveg beillesztésekor a szöveg-túlcsordulási tartományban az (A...) szövegikon jelenik meg.



5 A Publisher ilyen esetben megkérdezi, hogy szeretnénk-e a szöveget automatikusan beilleszteni. Kattintsunk a NO (nem) gombra (példánk szerint), és a TOOLS (eszközök) menüből adjuk ki a CONNECT TEXT FRAMES (szövegkeretek összekapcsolása) parancsot. Ekkor megjelenik a CONNECT FRAMES (keretek összekapcsolása) ikonsor.



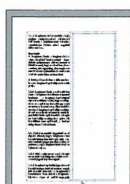
6 Győződjünk meg arról, hogy a bal keret továbbra is ki van jelölve. Most kattintsunk a kis menüsorban a CONNECT TEXT FRAMES (szövegkeretek összekapcsolása) ikonra. Ekkor a kurzor helyett megjelenik a beillesztés szimbóluma, egy kis korsó. Vigyük át a kurzort a második keretbe és kattintsunk még egyszer, hogy a szöveg beillesztése megtörténjen. Amennyiben a szöveg még mindig túl hosszúnak bizonyulna, a szöveg-túlcsordulási tartományban ismét megjelenik a túlcsordulást jelző (A...) ikon.



7 Illesszünk be most egy további oldalt, hogy a maradék szöveg is elférjen a dokumentumban. Ehhez válasszuk ki az INSERT PAGE (oldal beillesztése) menüt, és kattintsunk a PAGE (oldal) opcióra. Csak egyetlen oldalt illesszünk az aktuális oldalhoz.



8 Rajzoljunk egy szövegkeretet az új oldalra. Térjünk vissza az utolsó oldalhoz, kattintsunk a jobb hasábra, azért hogy kijelöljük azt, majd a kis menüsorban látható CONNECT TEXT FRAMES (szövegkeretek összekapcsolása) ikonra. Térjünk vissza az új oldalra és illesszük be a szöveg folytatását a bal oldali hasábba. Ezzel a módszerrel vehetjük át az egész szöveget.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

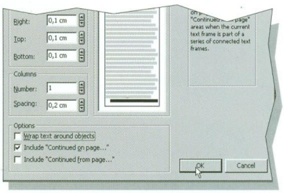
Oldalhivatkozások beillesztése

Legutóbbi gyakorlatunkat azzal folytatjuk, hogy beillesztjük a „Folytatás a … oldalon" hivatkozást.

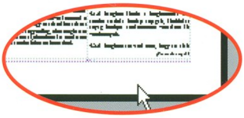
1 Illesszük be a „Folytatás a … oldalon" hivatkozást. Ehhez vigyük a kurzort az előző oldalra, és a jobb egérgombbal kattintsunk a jobb oldali hasábra. A megjelenő szöveges menüből adjuk ki a CHANGE FRAME (keret megváltoztatása) parancsot, és kattintsunk a TEXT FRAME PROPERTIES (szövegkeret tulajdonságok) tételre.



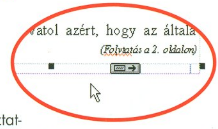
2 Amint megjelenik a TEXT FRAME PROPERTIES (szövegkeret tulajdonságok) párbeszédpanel, kattintsunk a CONTINUED ON PAGE… (folytatás a… oldalon beillesztése) jelölőnégyzetre. Visszaigazolásként egy fekete sáv jelenik meg az előzetes nézet ablakban.



3 Ekkor a „folytatás" hivatkozás jelenik meg a keret alsó szélén. A Publisher automatikusan beilleszti a megfelelő oldalszámot, és azt dokumentumunk oldalszámozásához igazítja.



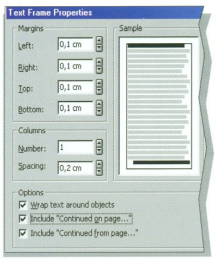
4 Megváltoztathatjuk a hivatkozás szövegét oly módon, hogy először kijelöljük a megfelelő szavakat. Írjuk be az új szöveget anélkül, hogy az oldalszámot megváltoztatnánk. Az oldalszám után is illeszthetünk be szöveget, vagy elhagyhatjuk a zárójelet.



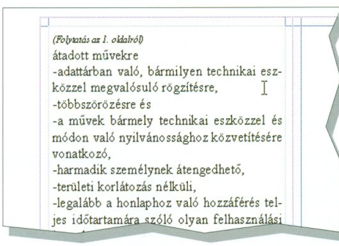
5 Lehetőségünk nyílik ezen kívül arra is, hogy a betűtípust, a betűméretet, a betűszínt, vagy a hivatkozás bármely más tulajdonságát megváltoztassuk. Ehhez jelöljük ki a szöveget (beleértve az oldalszámot is), és használjuk a menüsorban található layout-gombokat (félkövér, dőlt, félkövér középre helyezve, stb.).



6 Térjünk át a 2. oldalra, és a jobb egérgombbal kattintsunk a szövegkeretbe. Ekkor ismét megjelenik a TEXT FRAME PROPERTIES (szövegkeret tulajdonságok) párbeszédpanel. Válasszuk ki ezúttal az INCLUDE „CONTINUED FROM PAGE" (folytatás a … oldalról beillesztése) opciót. Ekkor egy fekete sáv jelenik meg a lap felső szélén, amely azt a helyet jelzi, ahová a hivatkozást beillesztjük.



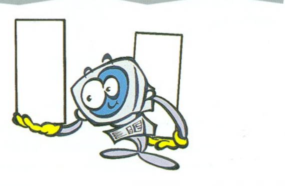
7 Kattintsunk az OK gombra; látjuk, hogy a hivatkozás a szövegkeret felső szélén jelent meg. Ezt a hivatkozást is tetszésünk szerint alakíthatjuk, illetve módosíthatjuk.


(Folytatás az 1. oldalról)
átadott művekre
-adattárban való, bármilyen technikai eszközzel megvalósuló rögzítésre,
-többszörözésre és
-a művek bármely technikai eszközzel és módon való nyilvánossághoz közvetítésére vonatkozó,
-harmadik személynek átengedhető,
-területi korlátozás nélküli,
-legalább a honlaphoz való hozzáférés teljes időtartamára szóló olyan felhasználási

TIPP

A hivatkozás formátuna

A hivatkozás tulajdonságait úgy is módosíthatjuk, hogy az minden oldalon másképpen nézzen ki. Ha mégis ugyanazt a formátumot akarjuk megtartani a teljes dokumentumban, akkor egy speciális Publisher-funkciónak köszönhetően formátummintát, sablont hozhatunk létre. Válasszuk ki az INCLUDE CONTINUED FROM PAGE (folytatás a … oldalról) hivatkozást, majd alakítsuk ki a layoutot kívánságunk szerint. Ezt követően a FORMAT (formátum) menüből válasszuk ki a TEXT FRAME PROPERTIES (szövegkeret tulajdonságok) almenüt, majd a CONTINUED FROM PAGE (folytatás a … oldalról), illetve CONTINUED ON PAGE (folytatás a … oldalon) opciót. Kattintsunk a CHANGE FRAME (keret megváltoztatása) opcióra, és erősítsük meg választásunkat az OK gombbal.



Egyéni színek kiválasztása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Windows Millennium, és az abban található Paint program. A magyarázatok érvényesek a Windows 95 és a Windows 98 verziókra is.

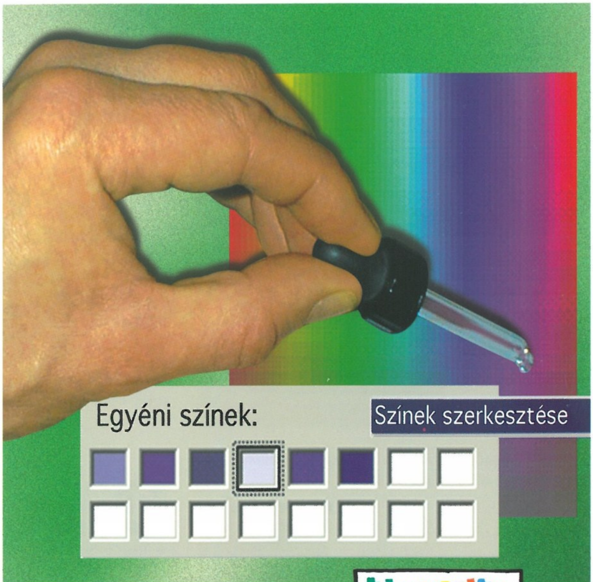
Az első pillantásra úgy tűnik, mintha a Paint csak a szokványosan használt paletta színeit bocsátaná rendelkezésére, de ez nem igaz. A következőkben megtanulhatja, hogyan lehet egyéni színeket készíteni és használni.

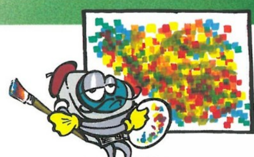
A Paintben végzett munkája során előfordulhat, hogy zavarni fogja Önt a rendelkezésre álló színek korlátozott száma. Az alapbeállításban 28 színt talál a palettán.

Egyszerűbb képek készítéséhez a kínálat elegendőnek tűnik. Széles a piros, a kék és a sárga árnyalatok palettája, amikkel kontrasztos képeket is létrehozhat. Ha egy szín finom árnyalatát szeretné használni, hogy például árnyékeffektust hozzon létre, már gond lehet a választással.

Ennek a problémának megoldására a Paint egy színgenerátort bocsát a rendelkezésére. Az eszközt az egyik, már nem szükséges színre történő dupla egérkattintással lehet előhívni. A Paint egy új párbeszédpanelt nyit meg, mely hihetetlen pontossággal teszi lehetővé a kiválasztott szín megváltoztatását.

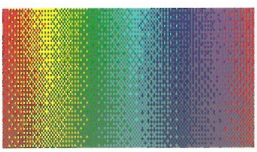
Ezen párbeszédpanel számos megadott színéből választhat. Ahhoz, hogy alkalmazhassa a kiválasztott színt, kattintson kétszer a szín négyzetére, majd a párbeszédpanel OK gombjára. A színpalettán megjelenik ez az új szín. Amíg a Paint rajzolóprogramot használja, ez a szín rendelkezésére fog állni. Ha később is használni akarja, akkor mentse el az egyéni színek közé.



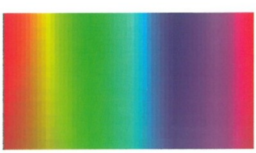


Szemcsés felbontás

Ha egyéni színeket szeretne létrehozni, akkor lehet, hogy a színek nagyszemcsés palettán jelennek meg. A szemcsék közötti színeket a Windows bontja fel kisebb részletekre. Ha képernyő beállítása csak 256 szín megjelenítésére van beállítva, akkor a felbontás túl szemcsés lesz. Ha a grafikus kártyája megengedi, akkor inkább jobb felbontást állítson be. (True Color).



A fenti kép 256 szín felbontású. Az alsó kép ugyanezeket a színeket jeleníti meg, de már 24 bit üzemmódban.



MAGYARÁZAT

Színek felbontása
Két szín kombinálásával a Windows egy közbenső színt tud létrehozni. Erre mondják azt, hogy a számítógép ezt a színt felbontja. Ez a 256 színnel működő számítógépeknél nagyon jól látható. A megjelenített kép foltos, és életlen átmenetetek tartalmaz. A megoldás egyszerű, ha a gépe támogatja a jobb felbontásokat, akkor állítsa a színeket True Colorra (24 bitre).

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Egyéni színek

Egyéni színek előállításához az egérrel a színpalettán kell mozogni, amíg meg nem jelenik a kívánt szín.



Néha egy szín különböző változataira van szükségünk, pl. egy valósághű égbolt festéséhez, mely a kék különböző árnyalataiból áll, a nagyon világostól a telt kékig. Ilyenkor jó tudni, hogyan lehet egyéni színeket előállítani. A rajzunkhoz különböző színekre van szükségünk, példánkban az égbolt és tenger megfestéséhez különféle kék árnyalatokat hozunk létre.

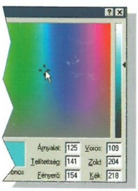
1 Nyissa meg a PAINT rajzolóprogramot, és kattintson kétszer az egérrel a színpaletta egyik színére. Megnyílik a SZÍNEK SZERKESZTÉSE párbeszédpanel.



2 Kattintson az EGYÉNI SZÍNEK DEFINIÁLÁSÁ-ra gombra. Az ablak jobbra megnyílik, és egy színkeverő mező jelenik meg. Kattintson a színképre. A megadott értékek a választott színnek felelnek meg.



3 Először egy világoskék színt szeretnénk meghatározni. Helyezze a kurzort a kék árnyalatok mezőjébe, majd kattintson a jobb oldali skála közepébe, egy közepes szín eléréséhez. A kiválasztott szín a SZÍNES / FOLYTONOS mezőben jelenik meg.



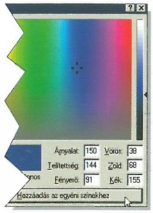
4 Kattintson a HOZZÁADÁS AZ EGYÉNI SZÍNEKHEZ gombra, és ezzel az első színt felveszi a az egyéni színpalettájába.



5 Javasoljuk, hogy mindent színt, amire a rajzához szüksége lesz, a fent leírt módon válassza ki. Új szín felvételéhez kattintson a kék melletti üres négyzetre.



6 Most kattintson ismét a kék mezőbe, de ezúttal egy sötétebb árnyalatot válasszon az ablak jobb oldalán. Ha a kívánt színt megtalálta, kattintson a HOZZÁADÁS AZ EGYÉNI SZÍNEKHEZ gombra.



7 Ismételje meg ezeket a lépéseket a paletta különféle színekkel való kitöltéséhez. Mi hat kékárnyalatot határoztunk meg, a nagyon világostól az egészen sötétig. A saját színpalettája ezzel kész.



8 A színpalettája színeit már használhatja is. Az egyéni színek segítségével egy egyszerű képet is megnyerő illusztrációvá változtathat át.



TIPP

Ha sok színt szeretne használni, akkor javasoljuk, hogy a képernyőt a legjobb színfelbontásra állítsa be. A legjobb minőséget a True-Color 24 bit érték beállításával érheti el, de ezt támogatnia kell a grafikus kártyájának, és a monitornak is.

AH 634-17-09

Térkép rajzolása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

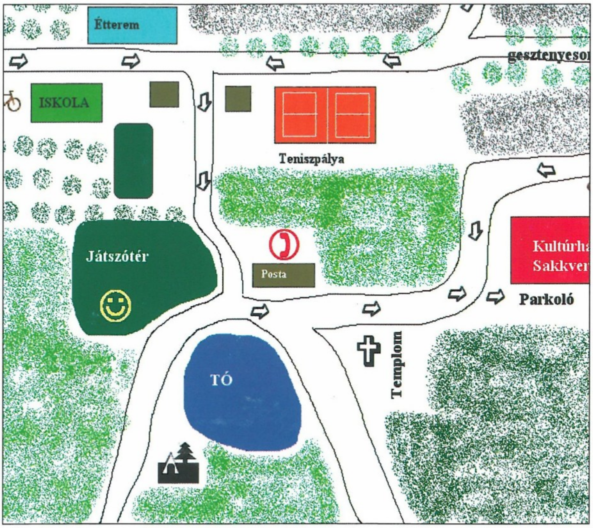
Ami szükséges ehhez...
Windows Millennium, és az abban található Paint program. A magyarázatok érvényesek a Windows 95 és a Windows 98 verziókra is.

A következő gyakorlatban megtanulhatja a legfontosabb Paint rajzeszközök együttes használatát. Ehhez javasoljuk, hogy rajzoljon egy térképet.

A Paint menüsor, és a rajzeszközök minden eszközt tartalmaznak, amivel bonyolultabb rajzokat is létrehozhat. Eddig általában csak néhány eszközt használt egyszerre. Az alábbi munka közben szinte minden eszközt igénybe kell vennie. Ha túl lesz a munkán, akkor a képzelőerejének, és fantáziájának már semmi sem szabhat határt!

Tételezzük fel, hogy a faluja elnyerte egy megyei sakkverseny rendezésének jogát, és a meghívókhoz térképet is szeretne csatolni, hogy a részvevők, és a szurkolók gond nélkül megtalálják a sportesemény színhelyét, a kultúrházat. A meghívó szövegét Word szövegszerkesztővel írja meg.

A Paint programban rajzolja meg a térképet. Ha a kép kész, akkor azt a Wordben írt szöveg megfelelő helyére is bemásolhatja. (Lásd a Tipp mező tanácsait).



Különböző technikák alkalmazása

A térkép rajzolásához különböző rajzeszközök kezelését kell elsajátítania. A következő oldalon található gyakorlat segítségével ezt megtanulhatja. Ha nem tudja, hogyan kezdjen a munkába, akkor vegyen elő egy tiszta papírlapot, és készítsen vázlatot. A CERUZA eszközzel rajzolja meg az utakat. Ha valami nem tetszik, vagy nem sikerült, akkor vegye elő a RADÍR-t, és törölje ki a hibás részeket. Ha a térkép valamely részletével elkészült, mentse el a munkáját. A bonyolultabb munkák esetén érdemes gyakrabban menteni a rajzot, mert egy véletlen áramkimaradás miatt esetleg mindent kezdhet előről.

A TÉGLALAP eszközzel megrajzolhatja a házakat és az egyéb épületeket. A fontosabb épületeket, építményeket, mint például a templom, a községház, sportpálya más eszközök segítségével (pld. elipszis, kerekített négyszög) rajzolja meg, vagy szimbólummal jelölje. Használhatja a Windings betűtípus képeit is. A fákat a FESTÉKSZÓRÓ, vagy az ECSET eszközök segítségével rajzolja meg.

A SZÖVEGÍRÓ segítségére lesz a megjegyzések, a megnevezések és egyéb írott beszúrások beillesztésére. Ha a TÜKRÖZÉS ÉS FORGATÁS eszközt használja, akkor a szöveget akár vízszintesen, akár függőlegesen is beszúrhatja.

Kész! Néhány perc alatt elkészítettük a mindenki számára érthető térképet.

TIPP

Paint rajz beillesztése a Wordbe. A Paint programban készült rajzokat egyszerűen beillesztheti a Word dokumentumokba is. Ehhez a képen az ABLAKOS KIJELÖLŐ-vel rajzolja körül azt a részletet, amit másolni kíván, majd a SZERKESZTÉS menüben nyomja meg a MÁSOLÁS parancsot. Nyissa meg a Word dokumentumot, majd az egérrel menjen arra a helyre, ahová a képet eltervezte. A SZERKESZTÉS menüben pedig válassza ki a BEILLESZTÉS parancsot. A szöveg máris kiegészül a térképpel!

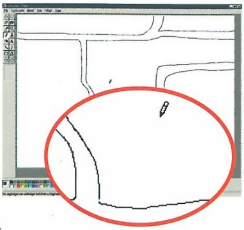


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

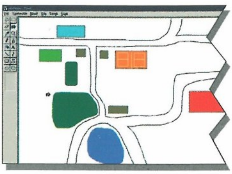
Egy részletes térkép rajzolása

A Microsoft Paint program segítségével, és egy kis gyakorlással részletes térképeket is rajzolhat. A következőkben bemutatjuk Önnek, hogy a program eszközeit felhasználva milyen egyszerű dolog a falutérkép létrehozása.

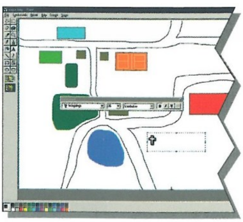
1 Kezdje azzal, hogy megrajzolja az utakat. Ehhez használja a Ceruza eszközt. Ha hibát vét, vagy elégedetlen az eredménnyel, akkor a Radír eszközzel eltávolíthatja a rossz vonalakat. Ha az utakat megrajzolta, akkor rajzolja be a jellemző épületeket, és más egyéb tájékoztató pontokat. Ehhez használja a Ceruzá-t, a Téglalap-ot, a Lekerekített téglalap-ot, vagy az Ellipszis-t.



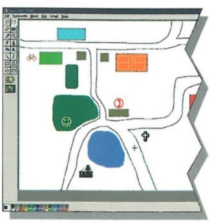
2 Színezze ki az épületeket, és az egyéb megrajzolt tájékozódási pontokat. Ehhez a Színkitöltő eszközt használja, de ne felejtsen el színeket váltani munka közben. A színváltáshoz a Színpalettá-ról kiválasztott színre kattintson az egér jobb, vagy bal gombjával.



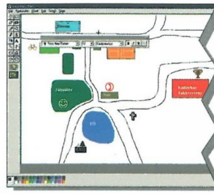
3 A templom rajzolásával gondja van. Használja a Szövegíró-t, és Windings betűtípusnál válassza ki a kereszt szimbólumot. A betűméretet állítsa 36 pontosra, hogy jól látszódjék a templomot jelölő kereszt a térképen.



4 A szimbólumok között további érdekes képeket talál. Nézze végig a Windings, és a Webdings betűtípusok kínálta szimbólumokat. Ezzel hangulatossá, és érthetővé teheti a térkép objektumait. Mi az iskolát kerékpárral, a postát telefonnal, a verseny színhelyét serleggel stb. jelöltük meg. Ha a Szövegíró-nál színt változtat, akkor azzal meghatározhatja a szimbólumok színét is (használhat átlátszó hátteret is).



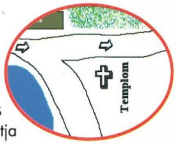
5 A következő lépésben a Szövegíró-nál állítsa be a Times New Roman betűtípust, hogy az egyes objektumokat szavakkal is megjelölhesse. A sötét háttérekre írjon fehér betűkkel, hogy jól olvashatók legyenek. A világos háttérnél pedig kapcsoljon ismét sötét betűre. A Templom feliratot a Tükrözés/Forgatás eszközzel forgassa el 90 fokkal, hogy az függőlegesen álljon.



6 A térkép látványosabb lesz, ha kiszínezi a mezőt, a parkot, a nádast és a földeket, továbbá fákat is rajzol. Ehhez a munkához használja a Festékszóró eszközt. A színeket itt is váltogassa, hogy a színek azonnal jelezzék miről is van szó (park, nádas, föld, fa). A Festékszóró-t ne tartsa sokáig egy helyen.



7 A Windings segítségével még nyilakat is rajzolhat, hogy az érkezőknek pontosan megjelölje az irányt a sakkverseny színhelyére. Elég egy nyilat beilleszteni, mert azt a Másolás/Beillesztés, valamint Tükrözés/Forgatás segítségével megváltoztathatja úgy, hogy mind a négy irány rendelkezésére álljon.



8 Még egyszer ellenőrizze le, hogy minden a helyén van-e, és hogy mindent kiszínezett-e. Végezze el az utolsó simításokat a térképen! Látja, hogy néhány egyszerű művelettel milyen nagyszerű útbaigazítót lehet létrehozni.

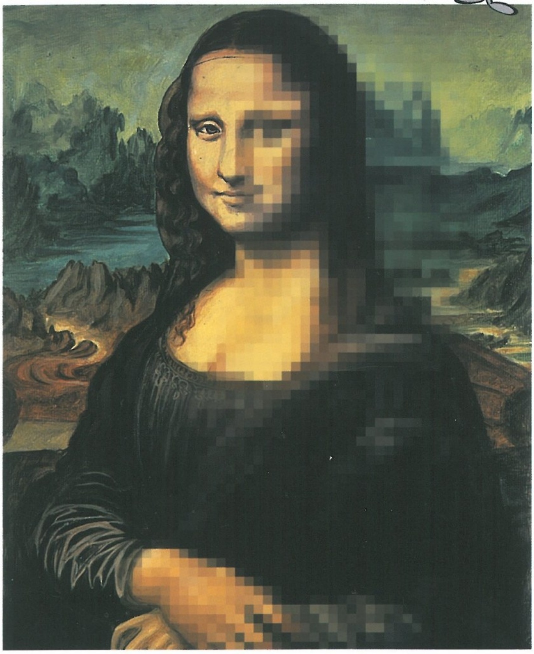


A Paint korlátai

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1



A Microsoft Paint programmal egyszerű illusztrációkat, meghívókat, térképeket vagy logókat készíthet. A program szakszerű használatához ismernie kell a korlátait is.



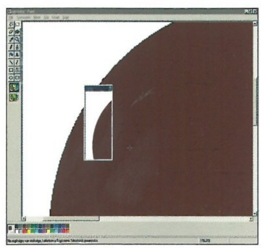
A Microsoft Paint egy úgynevezett bitmap rajzolóprogram Ez azt jelenti, hogy a Paint képek sok önálló pontból (pixelből) állnak össze. Ha például az ECSET eszközzel egy fekete vonalat húz, akkor valójában azokat a pontokat festette feketére, amelyek felett az ECSET-et elhúzta.

Ezt a rajzolási módot bitmap módszernek hívják. A Paint az egyik legismertebb, és leggyakrabban alkalmazott, kényelmesen használható, valamint gyorsan kiismerhető bitmap program. De a Paint sajnos nem mindentudó, a felhasználónak csak korlátozott lehetőségeket biztosít, és igényesebb kivitelű rajzok létrehozását nem teszi lehetővé.

A Paintben a zárt objektumok újraszínezése megoldott, hiszen a SZÍNKITÖLTŐ-vel színváltás után, a zárt objektumra kattintva megváltoztatható a kitöltés színe. Ha viszont nem zárt oldalakból álló alakon, például egy piros derékszögön szeretne színt változtatni, akkor azt előbb radírozással, kivágással el kell tüntetnie, majd felül kell rajzolnia. Ugyanez a probléma áll fönn akkor is, ha egy kész rajzobjektum méretét, vagy alakját akarja megváltoztatni. Ezekre egyszerű megoldás nincs a programban.

Nincsenek független objektumok

A Paintben rajzolt objektumok sosem függetlenek a rajzlap többi részétől. Az egész rajz pontokból áll, ahol az egyes pontok tulajdonságai megváltoztathatók, de az objektumot adó pontok teljesen önállóak, és semmivel sem kapcsolódnak egymáshoz. Például a megrajzolt kör egy pontja nem tudja, hogy a mellette lévő pont szintén azonos objektumhoz tartozik. A Paint-kép pixelek halmaza. Néhány példa arra, hogy mit nem lehet a Paintben végrehajtani. Ha beír egy szöveget, és azt jóváhagyja, akkor azt később javítani már nem lehet, ki kell törölnie, és újra kell írnia. Egy vonal vastagságát később megváltozatni már nem tudja, és ugyanígy lehetetlen kész alak formáját módosítani is. A rajz részleteit kivághatja, beillesztheti, mozgathatja a rajzon, de ezek nem objektumok a szó igazi értelmében, hanem a rajzrészlet ponthalmazai. A Paint objektumok kezelésére nem alkalmas. További problémát jelent a kép nagyítása. Ha egy bitmap képet felnagyít, akkor a korábban sima vonalak töredezetté, lépcsőssé válnak. A felnagyított kép elveszti eredeti élességét, és a részletek felismerhetősége is rosszabb lesz, a kis pontokból nagy négyszögek lesznek.

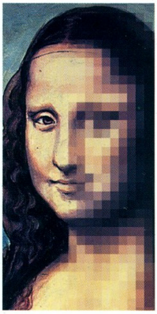


Minél jobban megnagyobbítunk egy bitmap képet, annál jobban láthatóvá válnak az egyes pontok (pixelek) amelyekből a rajz áll. Ez is a bitmap képek egyik hátránya.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Bitmap- kontra vektorrajzolás

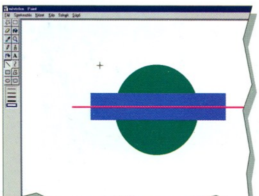
Ha olyan rajzokat akar készíteni, amelyekhez a bitmap program, például a Paint nem alkalmas, akkor vektorrajzoló-programot kell használnia.



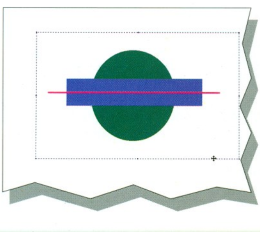
A Paint csak bitmap képek létrehozását teszi lehetővé. Léteznek természetesen olyan grafikus programok is, amelyekre a bitmap rajzolóprogram korlátozásai nem érvényesek. Ezek a vektorrajzoló-programok. Az ilyen programokban megrajzolt objektumok kivitele bármikor módosítható. Megváltoztathatja például az alakokat, a vonalak vastagságát, a színeket stb. A rajzok elemei, objektumai itt már teljesen függetlenek egymástól. Másik nagy előnye a vektoros rajzoknak, hogy veszteségmentesen nagyíthatók. E programok kezelése a sok lehetőség miatt is jóval összetettebb, mint az egyszerű Painté. Ezért a munka jellege alapján válassza meg a rajzolóprogramokat. Az egyszerűbb illusztrációk létrehozásához megfelel a Paint is, de a bonyolultabb, és a professzionális munkákhoz használja inkább a vektorrajzoló-programokat.



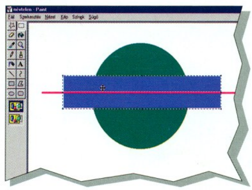
1 Rajzoljon egy egyszerű rajzot, egy zöld kört, egy kék téglalapot, és egy piros vonalat. Ezek az elemek a bitmap képek alapeszközei közé tartoznak, és gond nélkül egymás fölé helyezhetők. Sajnos a Paintben nem objektumokat rajzolt ezzel, hanem csak befestette az adott alak alatt elhelyezkedő ponthalmazt.

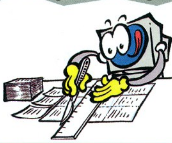


2 Azt már korábban megtanulta, hogy lehet az ABLAKOS KIJELÖLŐ-vel kivágni a területet, ami a kört, a téglalapot, és a vonalat tartalmazza. Az egész kijelölt területet fogja meg az egérrel, és helyezze át a rajzlapon belül.

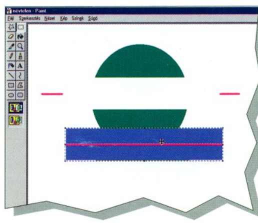


3 Eddig minden rendben ment. De a következő lépésben már csak a téglalapot szeretné áthelyezni. Az ABLAKOS KIJELÖLŐ-vel egészen pontosan körbe tudja határolni a téglalapot. Próbálja meg most a kijelölt területet máshová áttenni.



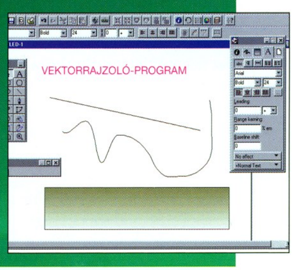


4 És itt lesz a probléma, mert a téglalappal együtt a vonal is áthelyeződik. Ebből megállapíthatja, hogy a Paint nem objektumokat (kör, téglalap, vonal), hanem pixelek halmazát kezeli. Az egyes objektumok között nem tesz különbséget. Ha a három mértani elemre önállóan van szüksége a rajzon, akkor sajnos újra kell kezdeni a munkáját.



VEKTORRAJZOLÓ-PROGRAMOK

A legfőbb különbség egy vektor- és egy bitmaprajzoló-program között az, hogy az előbbi a rajzok minden elemét önálló objektumként kezeli. Az ilyen objektumokat rákattintással ki lehet jelölni. Az objektum aktiválása után annak tulajdonságait: színét, méretét, alakját stb. megváltoztathatja anélkül, hogy ez bármilyen más objektumra hatással lenne (ha azok között nem létezik valamilyen kapcsolat). Ennek alapja, hogy minden objektumot matematikai képletek segítségével jelenít meg a program. A képletek változóinak módosítása a kép megváltozását hozza magával (természetesen nem közvetlenül a képleteknek adja meg a parancsokat, hanem az azokat kiszolgáló menüknek). Ezért a vektoros rajzok nagyítása mindig éles, és pontos képet eredményez, szemben a pixelekből álló képpel.



AH 634-19-01

Személyes adatok

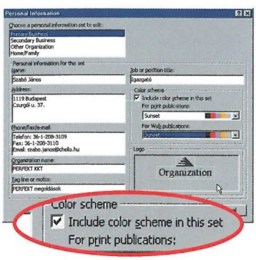
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

Számos dokumentumban használja ugyanazokat a személyes információkat, például neveket, címeket és telefonszámokat. A Publisher lehetővé teszi, hogy ezeket az információkat automatikusan illessze be különböző kiadványaiba.



Ha úgy kívánja, a Publisher automatikusan illeszti be dokumentumaiba az ön által meghatározott információkat, akár szövegről, logóról, vagy képről is legyen szó. A program személyes információként jelöli, és minden későbbi publikáció számára hozzáférhetővé teszi ezeket az elemeket. Így sokkal gyorsabban halad a munka, és biztos lehet abban, hogy nem csúszik hiba a személyes adataiba.



Személyes információi akár színmintákat is tartalmazhatnak. Ehhez pipálja ki a megfelelő jelölőnégyzetet, majd kattintson az UPDATE (aktualizálás) gombra.

Adatok különböző csoportjai

A Publisher a következő csoportokra – úgynevezett összeállításokra – osztja fel kiadványait: PRIMARY BUSINESS (elsődleges üzleti), SECONDARY BUSINESS (másodlagos üzleti), OTHER ORGANISATIONS (más szervezetek), HOME/FAMILY (otthon/család). Minden összeállításban különböző személyes információkat tárolhat.

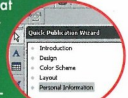
A Publisher kiadványmintái legtöbbször előre kialakított mezőket tartalmaznak a címe és logója számára. Egy-egy új dokumentum általában olyan információkat tartalmaz, amelyeket az elsődleges üzleti területhez sorolhatunk be. Itt például a foglalkozásával kapcsolatos adatokról lehet szó. A magánjellegű adatokat az otthon/család rovatba írja be. Mindkét összeállítás nagyon hasznos lehet, ha például egy egyesület, vagy egy klub számára készít kiadványokat.

A Publisher telepítésekor bizonyára megadta már a nevét és a címét. Ezeket az adatokat bármikor megváltoztathatja, vagy kiegészítheti. Ennek érdekében elegendő egy új dokumentumot létrehozni, majd a QUICK PUBLICATION WIZARD (gyors kiadvány varázsló) eszközben az UPDATE (aktualizálás) opciót kiválasztani. Ezt követően minden további kiadvány szerkesztésekor ezek az új adatok állnak majd a rendelkezésére.



TIPP

Összeállítások és kiadványminták
Ha kiadványa szerkesztésekor a Varázsló segítségét veszi igénybe, meg kell adnia a program számára, hogy milyen személyes adatokat illesszen be a dokumentumba. Ezeket az előzetes beállításokat összeállításoknak nevezzük, melyek a különböző munkaterületekre vonatkozó összes adatot tartalmazzák.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

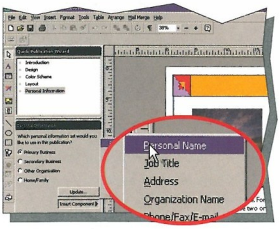
Személyes információk beillesztése

A személyes adatait tartalmazó dokumentumminta elkészítéséhez vagy módosításához egyszerűen hozzon létre egy új kiadványt, és adja meg azokat az információkat, amelyeket gyakran használ dokumentumaiban.

1 Nyisson meg egy új dokumentumot úgy, hogy a STANDARD (szokásos) eszközsoron a NEW (új) ikonra kattint.



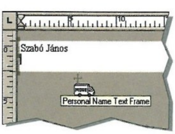
2 Ezt követően válassza ki a PERSONAL INFORMATION (személyes információk) opciót a QUICK PUBLICATION WIZARD (gyors kiadvány varázsló) listájában. Kattintson a PRIMARY BUSINESS (elsődleges üzleti), majd az INSERT COMPONENT (elemek beillesztése) gombra. Az almenüben válassza ki a PERSONAL NAME (személynév) opciót.



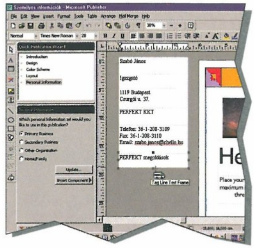
3 Ekkor automatikusan megjelenik egy új szövegkeret a dokumentumban. Ha a kurzort egy kicsit hosszabban tartja a szövegkereten, megjelenik a PERSONAL NAME TEXT FRAME (személynév szövegkeret) felirat.



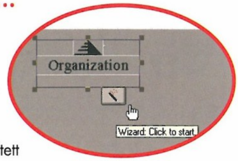
4 A szövegkeret természetesen azt a nevet tartalmazza, amelyet a Publisher telepítésekor írt be. Amennyiben nem írt be korábban nevet, akkor a YOUR NAME (ön neve) felirat olvasható ezen a helyen. Jelölje ki a szöveget, és írja be a kívánt nevet (szükség esetén növelje meg a szövegkeret méretét). Ezután tolja el a szövegkeretet az oldal felső szélére.



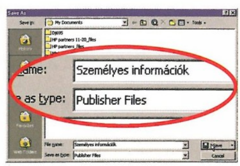
5 A 2. pontban leírtaknak megfelelően egyenként illessze be a dokumentumba a személyes információi további elemeit is. Helyezze egymás alá a megfelelő szövegmezőket. Cége jelmondataként akár egy jellemző reklámmondatot, akár más személyes információt is beírhat.



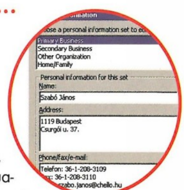
6 A LOGÓ elemeinek meghatározásához is rendelkezésére áll egy varázsló. Kattintson a VARÁZSPÁLCA ikonra a logó alatt, és kövesse az utasításokat. Választhat egy ön által készített logót, vagy a Publisher galéria valamelyik Clip-Art logóját.



7 Mentse el a dokumentumot egy megfelelő név alatt. Ha más információkat tartalmazó további kiadványokat kíván készíteni, például az otthon/család témában, akkor először válassza ki a megfelelő összeállítást (lásd 2. pont).



8 Ha később meg akarja változtatni ezeket a személyes információkat, akkor kattintson a QUICK PUBLICATION WIZARD (gyors kiadvány varázsló) ablakban az UPDATE (aktualizálás) gombra. Végezze el a szükséges módosításokat, majd ismét kattintson az UPDATE (aktualizálás) gombra. Dokumentumai ekkor automatikusan átveszik az új személyes információkat.



CorelTEXTURE

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

A CorelDRAW számos grafikai szolgáltatási programjának egyike a figyelemre méltó CorelTEXTURE program, amelynek segítségével bármilyen kitöltőmintát elkészíthet.

Ami szükséges ehhez...
CorelDRAW 9. A magyarázatok ugyanúgy érvényesek a CorelDRAW korábbi verzióira is.

Bizonyára észrevette már, hogy amikor a CorelDRAW programot a számítógépére telepítette, és ha a szokásos változatot választotta, akkor a merevlemezére nem került rá néhány kicsi, de annál hasznosabb segédprogram. Ezek egyike arra szolgál, hogy eredeti, ugyanakkor valósághű felületmintázatokat alakíthasson ki. Ennek a segédprogramnak a neve CorelTEXTURE.

Mint ahogyan a program elnevezése is utal rá, a CorelTEXTURE arra szolgál, hogy kitöltő-mintákat, mintázatokat készíthessen, amelyeket később más programokban alkalmazhat, vagy egyéb CorelDRAW szolgáltatási programokba is exportálhat.



A mintázatok és fantáziadús felületek alkalmazása kifejezőerőt, és mélységi hatást kölcsönöz illusztrációinak.

Rájönni a dolog lényegére

A mintázatokkal valósághűbb megjelenést, és nagyobb mélységi hatást kölcsönözhet rajzainak. Az ezekben a programokban általában megtalálható legtöbb kitöltő-minta inkább absztrakt és eredeti, de van közöttük néhány, amely nagyon valósághűen hat. Rendelkezésére áll többek között faerezetet utánzó minta, márványminta, sőt néhány fémfelületet utánzó minta is, hogy csak a legfontosabbakat említsünk.

Így például fa felülettel láthatja el a CorelDRAW programmal megrajzolt asztalt, és ennek köszönhetően rajza sokkal valódibbnak látszik majd.

Különböző feliratokkal is dolgozhat. Sokkal nagyobb kifejezőereje van például egy címnek akkor, ha úgy néz ki, mintha márványból faragták volna ki.

Rajzait különféle mintázatokkal láthatja el, ezáltal sokkal hatásosabb lesz a végeredmény, mintha egységes színekkel és árnyékokkal töltené ki ugyanazokat a felületeket. Gondoljon például arra, hogy egy fát szeretne rajzolni. Ha egységesen barnára színezi a fa törzsét, rajza túl egyszerűnek és jelentéktelennek tűnik. A megfelelő kitöltő-minta használatával azonban valósághű kinézetet kölcsönözhet az egész fának. Mintázatokat különösen a háromdimenziós képeknél érdemes használni (ilyen program például a CorelDREAM), mivel itt mélységérzet növeli a tárgyak valóságérzetét.

Más CorelDRAW szolgáltató programokhoz hasonlóan, a CorelTEXTURE is nagy teljesítményű varázslóval rendelkezik, amelynek segítségével az alapoktól kezdve alakíthatja ki saját kitöltő-mintáit. A számos beállítható paraméter lépésről-lépésre lehetővé teszi, hogy részletgazdag és pontos munkát végezzen el.

A munkát kerzdje azzal, hogy az öt alapmintázat közül: MARBLE (márvány), GRANITE (gránit), WOOD (fa), LOGO (logó), CLOUDS (felhők) kiválaszt egyet. Alkalmazhat bitmapképeket is, amelyek készítéséhez használhatja például a Corel PHOTO-PAINT programot. A fenti alapmintákat kívánsága szerint módosíthatja is, például más színeket rendelhet hozzá, beállíthatja a megvilágító fényforrást, amely az árnyékhatásokat hozza létre.

Adjon fémes fényt a felületnek

A CorelTEXTURE lépésről lépésre segítséget nyújt, függetlenül attól, hogy alkalmazza-e a varázslót, vagy teljesen az alapoktól kezdve saját maga készíti el a mintázatot. Kezdje a munkát egy fehér felülettel, majd határozza meg az alapszínt, a mélységi hatást, és a fényforrásokat. Ha később változtatni akar ezeken a beállításokon, akkor azt bármikor megteheti.

A következő oldalon részletesebben is bemutatjuk a négy legfontosabb beállítási módot, és annak lehetőségeit. Ha elégedett a munkájával, akkor azt mentse el a személyes kitöltő-minták közé, és használja bátran más programokban is.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

A kitöltő-minták négy szintje

A mintázatokra vonatkozó következő alapismeretek szárnyakat adhatnak kreativitásának.

Forma és geometria

Ezen a legalsó szinten határozhatja meg, hogy a kitöltő-mintái alapformája sima, hullámos, fodrozott, esetleg lekerekített szélű, vagy ferde legyen-e. Meghatározhatja azt is, hogy a kitöltő-minta képkeret kivitelt vegyen-e fel.

TIPP

A CorelDRAW mintázatai

A CorelDRAW legtöbb segédeszköze támogatja a mintázatok alkalmazását. Mivel a CorelDRAW és a CorelDREAM problémamentesen alkalmazza a programban egyébként is megtalálható kitöltő-mintákat, ezekkel sokszor ugyanolyan jól dolgozhat, mint a CorelTEXTURE programmal készített mintázatokkal. Ha bitmap-képekké alakítja át a mintázatait, a Corel PHOTO-PAINT vagy más képszerkesztő programokban is alkalmazhatja azokat.

Árnyékolási szintek

Kitöltő-mintáinak alapszínét a különböző árnyékolási szintek egymásra helyezésével változtathatja meg. Egy-egy mintázat több árnyékolási szinttel rendelkezik, amelyek lehetnek átlátszóak vagy fedettek, és befolyásolhatják a mintázat összképét is. A legalsó árnyékolási szint határozza meg a mintázat alapszínét. Erre az alapra aztán tetszés szerint helyezhet további szinteket, az alapminta kivilágosításához, vagy besötétítéséhez, de akár más mintával is kombinálhatja.

A felület tulajdonságai

Kitöltő-mintája felületének tulajdonságait nagyon pontosan beállíthatja. Ehhez a következő paraméterek állnak rendelkezésére: ROUGHNESS (érdesség), BRILLIANCE (csillogás), METALLICITY (fémes hatás), és GRAININESS (szemcsésség). A megvilágítás ezt követő beállításával, és az itt kiválasztott felületi tulajdonságok segítségével, egészen más jellegű hatásokat is elérhet.

A CORELTEXTURE TELEPÍTÉSE

A többi CorelDRAW szolgáltató programhoz hasonlóan, a CorelTEXTURE programot is külön kell telepíteni. Helyezze be a CorelDRAW CD-t a meghajtóba, és indítsa el a telepítőprogramot. Ezután válasszuk ki az ADD NEW COMPONENTS (új elem hozzáadása) opciót. A CorelTEXTURE programot a grafikai szolgáltatási programok között találja meg.

Megvilágítás

Akár három fényforrással is megvilágíthatja a mintázatát, és ezzel jelentősen befolyásolhatja a végeredményt. A mintázata egyik részén használjon például spot fényeffektust, hogy kiemelje, és hangsúlyossá tegye ezt a részt. Ha megfelelően helyezi el a fényforrásokat, akkor egészen valósághű kinézetet kölcsönözhet a kitöltő-mintáknak. Az árnyékhatások jó kihasználásának előfeltétele a fényforrások megfelelő elhelyezése.



AZ ÖT ALAPMINTÁZAT

Ezeket a példákat a CorelTEXTURE program öt alapmintázatának segítségével készítettük, amelyeket – mint már erre többször utaltunk – kissé megváltoztattunk.



Ez az „anyag" a GRANITE (gránit) mintázat alapján készült, amelyet kékre színeztünk, mielőtt egyetlen fényforrással megvilágítottunk volna.



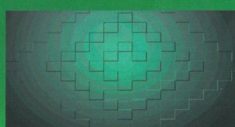
Ez a „márványlap" komplex rajzolattal rendelkezik, láthatja a mély erezetet és a finom részleteket.



Könnyen elkészítheti a CorelTEXTURE alapmintázatainak saját változatait is. Ebben a példában átlósan átmetszettük, majd ragyogó feketére színeztük a WOOD (fa) mintázatot.



Elege van már a Microsoft felhőiből? Készítse el saját, személyes képernyőhátterét. Ez a naplemente a CLOUDS (felhők) mintázat személyes változataként készült el.



A LOGO (logó) opcióval, kiemelkedő domborműként ábrázolhat, és képernyőhátterként is használhat bármely képet.

A kitöltő-minta varázsló

NEHÉZSÉGI FOKOZAT **2**

Ami szükséges ehhez...

CorelDRAW 9. A magyarázatok ugyanúgy érvényesek a CorelDRAW korábbi verzióira is.

TIPP

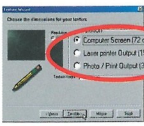
Néha nagy felületeket kell mintával kitöltenie. Példánkban a cserépmintát alkalmazzuk. Válassza ki előzetesen a PREVIEW (nézet) menüben a TEST TILING (cserépminta tesztelése) opciót. Ha nem tetszik az eredmény, aktivizálja a TEXTURE (kitöltő minta) menüben a GENERATE TILING IMAGE (cserépmintázatú kép létrehozása) opciót. Ekkor a CorelTEXTURE a cserépmintaként történő alkalmazáshoz optimalizálja a mintázatot.

A kitöltő-minta varázsló segítségével olyan mintázatot készíthet, amely úgy néz ki, mint a lakkozott fa. Lépésről-lépésre mutatjuk be, hogyan jön létre a részletgazdag, ugyanakkor valósághű kitöltő-minta.

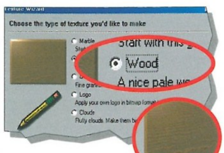
1 Indítsa el a CorelTEXTURE programot, és válassza ki a FILE (fájl) menüben a NEW (új) parancsot. A következő ablakban válassza ki a TEXTURE WIZARD (kitöltőminta varázsló) opciót, és kattintson a NEW (új) parancsra. Egy további ablak nyújt még Önnek útmutatást. Ezután kattintson a TOVÁBB gombra. Most kezdődik a munka.



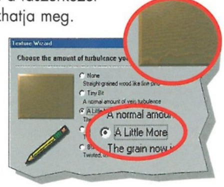
2 Először a mintázata méretét és felbontását kell megadnia. Tartsa meg az előzetes beállítások értékeit, majd kattintson a TOVÁBB gombra.



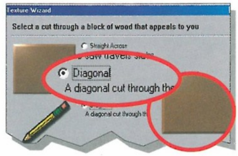
3 A személyes kitöltő-mintájához válassza ki az öt alapmintázat egyikét. Mivel faerezetet szeretne létrehozni, válassza a WOOD (fa) opciót, és kattintson a TOVÁBB gombra.



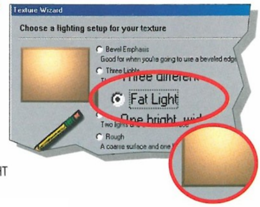
4 A megjelenő ablakban válassza ki az öt felkínált színminta közül a MAPLE (juharfa) opciót. Ha a színmintára kattint a bal oldalon, láthatja annak előzetes képét. Kattintson a TOVÁBB gombra. A következő ablakban a faszerkezet tulajdonságait határozhatja meg. Kattintson rá minden opcióra, hogy láthassa az előzetes képeket. Végül válassza ki az A LITTLE MORE (kicsit több) opciót, és kattintson a TOVÁBB gombra.



5 Ebben az ablakban kell meghatároznia a fatörzs metszetének irányát, és annak az erezetre gyakorolt hatását. Válassza ki azt az opciót, amelyik a legjobban tetszik Önek, majd kattintson a TOVÁBB gombra.



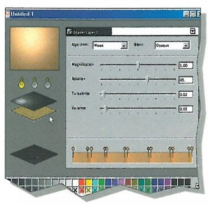
6 Már biztos észrevette, hogy az anyag kissé sötétebben és színtelenül néz ki. Ezen gyorsan változtathat a megvilágítási opciók segítségével. Válassza ki a FAT LIGHT (erős fény) opciót.



7 A most következő lépés rendkívül fontos. Most határozza meg a mintázata szegélyét. Ha az eddig látott előzetes kép megfelel elvárásainak, válassza ki a FLAT (sima) opciót. Ha nem, akkor válassza ki azt a szegélyformát, amelyik megfelel Önnek, majd kattintson a BEFEJEZÉS gombra.



8 A saját kitöltő-mintája ekkor megjelenik a tulajdonság ablakban. Ne felejtse elmenteni, hogy a későbbiekben ismét felhasználhassa.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

A mintázat finomítása

Az előbbiekben elkészített mintázatot szeretné finomítani, hogy a végeredményt bitmap képként elmenthesse, és a későbbiekben bármely CorelDRAW rajzban újra felhasználhassa.

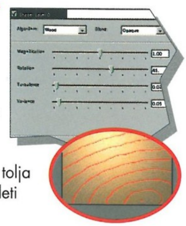
1 Nyissa meg az előző gyakorlat során készített famintázatot. Mint azt a mellékelt kép is mutatja, a legalsó árnyékolási szintet aktivizáljuk.



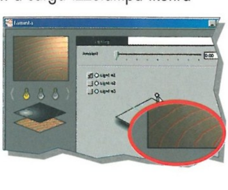
2 Most a tulajdonság-ablak jobb oldali részében láthatja ennek a szintnek a tulajdonságait. Egy szegély keresztmetszeteként mutatja be ezen az árnyékolási szinten belül a színátmenetet. Megváltoztathatja, és a színpalettáról további színekkel egészítheti ki az átmenetet (alul az ablakban). Adjon hozzá egy kis élénk pirosat oly módon, hogy kijelöli, és egyszerűen a szegély bal sarkába húzza.



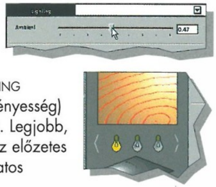
3 Rögtön észreveheti a változást a mintázat előzetes képén. Ahhoz, hogy a háttérszín még erősebben megváltozzon, húzza a második színkijelölést egy kicsit jobbra. Ha nem tetszene az eredmény, egyszerűen tolja vissza a színkijelölést az eredeti helyére.



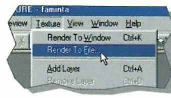
4 Megváltoztathatja a fényforrás helyzetét is. Ehhez kattintson a sárga izzólámpa ikonra az előzetes kép alatt. Ekkor mozgatni tudja a kis ikont a diagramon belül. Figyelje meg az előzetes képen, hogyan változik a mintázat!



5 Növelheti, vagy csökkentheti a megvilágítás fényerejét is. Ehhez tolja az AMBIENT (környezet), a SHADING (árnyékolás), és a HIGHLIGHTS (fényesség) szabályzót jobbra, illetve balra. Legjobb, ha egyszerűen kipróbálja, és az előzetes képen nyomon követi a folyamatos változásokat.

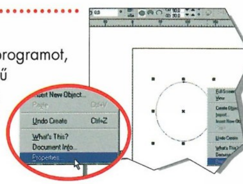


6 Ha elégedett a végeredménnyel, válassza ki a TEXTURE (kitöltőminta) menüben a RENDER TO FILE (átalakítás fájlba) opciót. A CorelTEXTURE a mentéshez bitmap formátumot használ. Adjon a textúránknak egy találó nevet, és kattintson a SAVE (mentés) gombra. A mentés – a számítógépe teljesítményétől függően – hosszabb időt is igénybe vehet. Ezt követően a mintázat bármikor rendelkezésére áll, más programokban történő további felhasználás céljaira is.

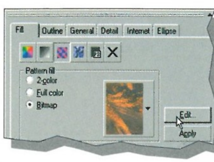




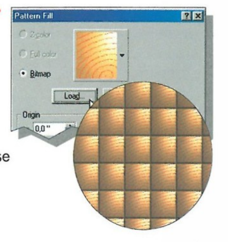
7 Most indítsa el a CorelDRAW programot, és rajzoljon egy egyszerű formát, például egy kört. Kattintson rá a jobb egérgombbal, és a szövegmenüben válassza ki a PROPERTIES (tulajdonságok) opciót.



8 A tulajdonság ablakban kattintson a FILL (kitöltés) fülre, majd a PATTERN FILL (minta kitöltés) mezőben jelölje meg a BITMAP-ot , és végül kattintson az EDIT (szerkesztés) gombra.



9 A mintázat-kitöltés párbeszédablakban kattintson a LOAD (töltés) gombra, és keresse meg az előzőleg elmentett fatextúrát. Kattintsunk az OK gombra, és már meg is történt a kör kitöltése a kiválasztott kitöltő mintával.



AH 634–25–10

Grafikai keret létrehozása (1/2)

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A következőkben bemutatjuk Önnek, hogyan lehet kereteket létrehozni, amelybe aztán különféle objektumokat, többek között táblázatokat, képeket, szöveget, vagy éppen Clip Art elemeket lehet beilleszteni.

Biztos észrevette már a munkája folyamán, hogy a Publisher dokumentumokba különféle objektumokat lehet beilleszteni.

Az egyes objektumok saját kerettel rendelkeznek, és ezek aktivizálására önálló ikonok szolgálnak. Az objektum típusa alapján kiválasztott ikon megnyomása után az egérrel rajzoljon a dokumentumba egy keretet, amely aztán az adott típusra vonatkozó lehetőségeket biztosítja, tehát ha például grafikai keretről van szó, akkor abba képet, fényképet, vagy éppen Clip Art elemet helyezhet el. Természetesen a dokumentumba elhelyezett különféle kereteket később is áthelyezheti, módosíthatja, és ez lehetőség vonatkozik a tartalmukra is. A vonalzó, és a vezetővonalak segítségével a kereteket pontosan el tudja helyezni a lapon. Ha éppen zavarja az egyik keret a másik keret kialakításának munkáját, akkor az akadékoskodót csípje fülön, és egy kis időre helyezze a munkaterület mellé. Ha a munkát befejezte, a keretet húzza vissza eredeti helyére.



A Publisher dokumentumban úgy helyezheti el a különböző objektumok kereteit, mintha képeket akasztana a falra.

Szövegmező beillesztése

A szövegmező beillesztésére szolgáló eszközt valószínűleg nagyon gyakran fogja használni, hiszen a Publisher programban a szöveges objektumok létrehozását csak ennek segítségével tudja elvégezni, ezért itt a munka jellege is eltér a Word szövegszerkesztőben végzett szövegbeviteltől. Ennek oka az, hogy a Publisher nem szöveg-, hanem kiadványszerkesztő program, amely elsősorban a dokumentumok grafikus kivitelének kialakítására szolgál. A szövegmező létrehozása rendkívül egyszerű, kattintson a nagy „A“ betűvel megjelölt ikonra, majd a munkalapon jelöljön ki egy pontot az egérrel, és a bal gombot lenyomott állapotban tartva rajzoljon egy négyszöget. Ez lesz a szövegmező területe. Ebbe a szövegmezőbe aztán bármilyen szöveget beilleszthet, vagy beírhat, és azt a Wordben megszokott módon meg is formázhatja. Az alapbeállításban a kinyomtatott dokumentumon a szövegmező kerete nem látható, de mint sok minden más, ez is megváltoztatható. Nagyon hasznos eszköz a szövegek esetén a szöveges mezők összekötésére szolgáló funkció, amelynek segítségével az egyik megtelt mezőből a szöveg folytatását egy másik mező veszi át.

Táblázatok beillesztése

A táblázat ideális módja a szöveges és grafikus információk szép elrendezésének, hiszen a sorok és oszlopok ehhez minden segítséget biztosítanak.

Az eszközsoron kattintson táblázat képével megjelölt ikonra. A megjelenő ablakban beállíthatja a kívánt sor- és oszlopszámokat. Ha megadta az alapadatokat, akkor kattintson az OK gombra, és a munkalapon megjelenik az Excelből már olyan jól ismert táblázat képe. Ha például a táblázatkezelő celláit szeretné ide átmásolni, akkor ennél mi sem egyszerűbb, hiszen az oly gyakran használt másolás-beillesztés parancspár segítségével ez a művelet néhány lépésben elvégezhető.

A Publisher rendkívül alkalmas például árjegyzékek létrehozására, hiszen a táblázatban elhelyezett adatok (megnevezések, árak, leírások) könnyen kiegészíthetők akár a termék képével, rajzával is.

WordArt eszköz

Az eszközsor következő ikonja a WordArt funkciók aktiválására szolgál. A WordArt a szöveges információk

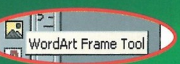
ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

művészi, vagy egyéni grafikai megjelenítésében lesz segítségére. Ezzel az eszközzel rendkívül szép, és hatásos logókat, címfeliratokat stb. hozhat létre.

Ahogy az egyszerű szövegek esetében, itt is megválaszthatja a betűk típusát, és kivitelét. De ez még nem minden, hiszen a szöveget kiszínezheti, tükrözheti, árnyékkal láthatja el, hogy csak néhányat említsünk a soksok effektus közül. Egy kis gyakorlat után könnyedén fog Ön is egyéni jellegű szövegeket kialakítani. A szövegek kiemeléséhez használjon különböző betűszíneket, vagy fesse be a hátteret, görbítse a feliratokat. Egyet viszont ne felejtsen el, hogy a WordArt eszköz csak rövid szövegek feldolgozására alkalmas, hiszen egy hosszú szövegen a különböző effektusok elveszítenék hatásukat, és a WordArtban nem működik a helyesírás-ellenőrzés sem.

WORDART

A WordArt objektumokat, ugyanúgy ahogy más objektumokat is a Publisherben, szabadon megváltoztathatja. Ha kétszer rákattint a beillesztett WordArt objektumra, akkor azt módosíthatja, átalakíthatja stb. A WordArt eszköz más MS Office programokban is rendelkezésére áll.



Képek és Clip Art elemek beillesztése

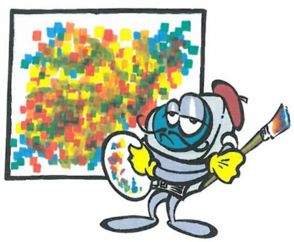
Grafikai és a Clip Art keretek segítségével bármilyen típusú képet, rajzot, vagy Clip Artot beilleszthet a dokumentumába. Az objektum lehet szkennelt kép, digitális fénykép, vagy más programban létrehozott grafikus elem, vagy rajz is. A Microsoft Office programhoz tartozik egy nagy Clip Art gyűjtemény, amelyből a képeket, mókás rajzokat stb. szabadon felhasználhatja. Ha ebből a gyűjteményből akar valamilyen elemet beilleszteni a dokumentumába, akkor a Clip Art eszköz ikonjára kattintson. Ezzel automatikusan elindítja a Clip Art keresésére, és beillesztésére szolgáló segédprogramot. A gyűjtemény különböző kategóriák szerint csoportosítja a képeket, amik között az jobb oldali csúszka segítségével kereshet. Ha megtalálta amit keresett, akkor egyszerűen húzza át a munkalapra.

Keretek méretváltoztatása

A keretekben elhelyezett objektumok méretét a keret megváltoztatásával egyszerűen elvégezheti. Eközben figyeljen arra, hogy a torzítások elkerülése érdekében a keretek sarkánál fogva változtassa meg a méreteket. Ezzel az eljárással a képek és rajzok szélességi és hosszúsági arányai nem változnak meg. A torzítást elsősorban a fényképeknél kerülje, a rajzoknál, vagy Clip Artoknál ez annyira nem zavaró.

Méretváltozásra olyan lehetőség is van, hogy a meglévő keretből egy kisebb kerettel kivágja a kép egy részét.

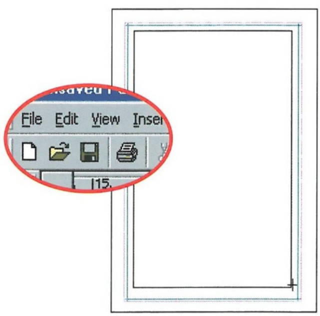
Keret-eszközök



A Publisherben a keret-eszközöket a képernyő bal szélén látható eszközsoron találja. Az elvi működésük azonos, de más-más objektumok beillesztésére alkalmasak.

Ha valamilyen objektumot akar elhelyezni a Publisher dokumentumban, akkor válassza ki a beszúrásra szánt objektumnak megfelelő ikont. Az objektum típusától függően vagy megnyílik egy ablak amelyik segíti az objektum további kiválasztásában, vagy pedig az egér segítségével meg kell rajzolnia a munkalapon azt a keretet, amelybe majd beilleszti az objektumot.





Ha Önnek kell kijelölnie a munkalapon a keretet, akkor az egérrel kattintson arra a helyre ahol a keret bal felső sarka lesz, majd húzza a négyszög jobb alsó sarkát egészen addig, amíg a keret mérete meg nem felel elképzeléseinek.

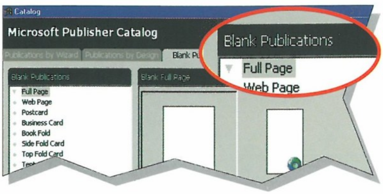
Grafikai keret létrehozása (2/2)

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

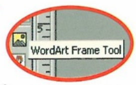
Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

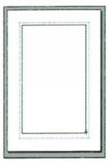
A grafikai keretek nem csak grafikák importálására szolgálnak. A WordArt keretek lehetővé teszik szövegek egyéni stílusú megformázását is.

1 Nyissa meg a CATALOG-t (katalógust) úgy, hogy a FILE (fájl) menüben a NEW (új) parancsra kattint. Kattintson ezután a BLANK PUBLICATIONS (üres kiadványok) fülre, majd válassza ki a FULL PAGE (egész oldal) opciót, és kattintson végül a CREATE (létrehozás) gombra.



2 Ezután kattintson a WORDART FRAME TOOL (WordArt kereteszköz) ikonra. Állítsa a kurzort a munkalapra, ekkor a kurzor kis keresztté változik. Vigye a keresztet az oldal bal felső sarkára, és rajzoljon egy téglalapot, amely a teljes oldalt kitölti, de a margókon belül helyezkedik el.



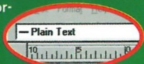


3 Ekkor automatikusan megnyílik a WordArt ablak, amely a YOUR TEXT HERE (itt a szöveged) példaszöveget tartalmazza. Minden, az Ön által végrehajtott szövegmódosítás megjelenik az ablakban. Kattintson az UPDATE DISPLAY (nézet aktualizálása) gombra, hogy láthassa az eredményt.

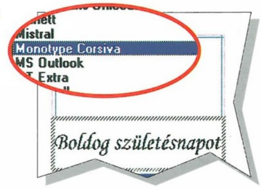


TIPP

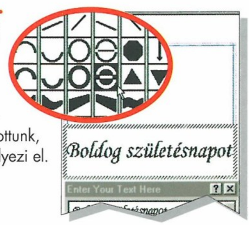
Ha azt szeretné, hogy a szöveg a teljes keretet kitöltse, bizonyosodjon meg arról, hogy a PLAIN TEXT (egyszerű szöveg) opciót választotta-e ki a szövegformátum listamezőben. Ebben az esetben a program automatikusan a keret méretéhez igazítja a szöveget.



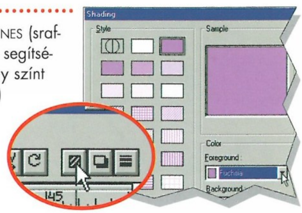
4 Ezután kattintson a LETTER TYPE (betűtípus) gombra, és válasszon a szöveghez illeszkedő betűtípust. A program automatikusan átformázza a keretben elhelyezkedő szöveget.



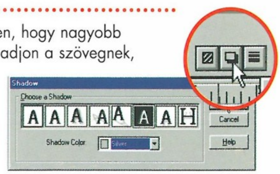
5 Most kattintson a bal felső sarokban található GRAPHIC EFFECTS (grafikai hatások) gombra, és válasszon ki egy Önnek tetsző opciót. Mi olyat eszközt választottunk, amely a szöveget félkörben helyezi el.



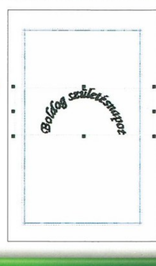
6 A HACHURE LINES (sraffozás) gomb segítségével válasszon ki egy színt a FOREGROUND (előtér) listamezőben.



7 Annak érdekében, hogy nagyobb mélységi hatást adjon a szövegnek, kattintson a SHADOW (árnyékolás) gombra, és válasszon ki egy árnyékolási módot, valamint egy további színt a színlistában.



8 Ha elégedett az eredménnyel, akkor kattintson a munkalapon kívüli szabad területre, hogy visszatérhessen a Publisher képernyőhöz. Most már csak a munka elmentése maradt hátra.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

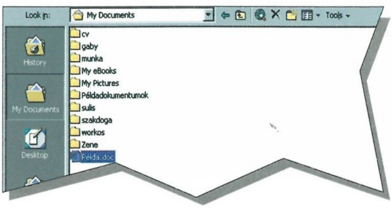
Keretek egymással történő kombinálása

A következőkben különböző tartalmú, eltérő keretfajtákat fogunk egymással kombinálni.

1 Nyisson meg egy üres kiadványt. Kattintson a WORDART FRAME TOOL (WordArt kereteszköz) eszközgombra, majd rajzoljon egy keretet, amelyben az újság-címsort helyezi el. Írja be a szöveget (az újság címét), és helyezze el a keretben a bemutatott példa szerint.



2 Ezt követően illesszen egy szöveget, egy már korábban elkészített dokumentumból. Rajzoljon egy szövegkeretet, amely teljesen kitölti az oldal eddig üresen maradt részeit. Ezután az INSERT (beszúrás) menüben található TEXT FILE (szövegfájl) parancs segítségével importálja a szöveget.

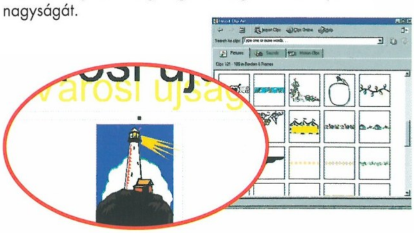


3 Illesszen be egy grafikát is, hogy hatásosabbá tegye a dokumentumot. Kattintson a CLIP GALLERY TOOL (Clip gyűjtemény eszköz) eszközgombra, és lenyomva tartott egérgombbal rajzoljon a cím alá egy további keretet.

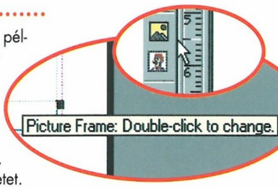




4 Ha elengedjük az egér gombját, megjelenik a INSERT CLIP ART (Clip Art beillesztése) ablak. Válasszon ki egy képet, és illessze be a keretbe (előfordulhat, hogy a program felszólítja Önt, hogy helyezze be a Publisher CD-ROM-ot). Ha a kép nem fér be a keretbe, a sarokpontok segítségével megváltoztathatja a keret nagyságát.



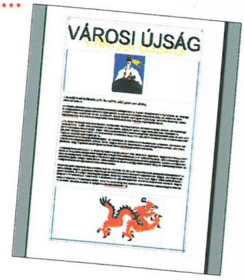
5 További kép – például fotó vagy digitális képfájl – beillesztéséhez kattintson a PICTURE FRAME TOOL (képkeret eszköz) eszközgombra, és rajzoljon egy új keretet.



6 Ha duplán rákattint a keretre, megjelenik az INSERT CLIP ART (Clip Art beillesztése) ablak. A képet beillesztés előtt megtekintheti a PREVIEW (nézet) ablakban. Ha tetszik a kép, akkor kattintson az OK gombra.



7 A program automatikusan beilleszti a képet. Ahogyan korábbi lépésünkben, itt is előfordulhat, hogy a kép mérete nem felel meg a keretnek. Ebben az esetben is megváltoztathatja a méreteket, azonban célszerű megtartani a grafika eredeti arányait. Helyezze a képkeretet a kívánt helyre, majd mentse el munkáját.



Képek beillesztése

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A rajzeszközökkel közvetlenül a Publisherben is készíthet egyszerű illusztrációkat. Ha viszont részletgazdag képeket vagy fotókat kíván beilleszteni, akkor ahhoz előbb egy képkeretet kell rajzolnia.

Tulajdonképpen mi a különbség a Clip Art eszközök, és a képkeret eszközök között? A Clip Art eszközzel, az eszközsoron található ikon megnyomásával, gyorsan illeszthet grafikát, vagy fényképeket a Publisher kiadványába, a MS Office programokhoz tartozó Clip Art gyűjteményből.

A képkeret eszközzel viszont egy keretet rajzolhat, amibe aztán bárhonnan, és bármilyen képet importálhat. Ez a kép lehet egy másik programban létrehozott rajz, vagy akár digitális fénykép, vagy akár szkennelt képfájl is.

Ha megrajzolta a képkeretet, akkor a Publisher arányosan hozzáilleszti a képet ehhez a kerethez. A kép formátumától függően természetesen előfordulhat az is, hogy a kép nem tölti ki a teljes keretet.

Képet közvetlenül – keret rajzolása nélkül – is importálhat. Ebben az esetben a Publisher automatikusan elkészíti a kép méretének megfelelő keretet, amelyet később természetesen megváltoztathat, nagyíthat, kicsinyíthet, vagy akár máshová át is helyezhet.

A kép méretének beállítása

Ha képet illesztett valamely dokumentumba, akkor azt tetszés szerint áthelyezheti úgy, hogy megfogja a keretét, és továbbhúzza azt. A keretet továbbá nagyíthatja, kicsinyítheti, sőt az alakját is megváltoztathatja. Ha eközben lenyomva tartja a [Ctrl] billentyűt, akkor a szélesség/magasság arány nem változik, tehát a kép, vagy a rajz a kereten belül nem torzul el.

A SCALE PICTURE (kép méretezése) paranccsal számszerűleg is meghatározhatja a kép méretét.



Kiadványaiba a képkeret segítségével illesztheti be a grafikákat. Ezeket később kivághatja, szegéllyel láthatja el, vagy akár át is méretezheti.

Ehhez először jelölje ki a képet, majd a FORMAT (formátum) menüben válassza ki a SCALE PICTURE (kép méretezése) parancsot. Ezt követően beírhat egy százalékban megadott értéket. Ha arányosan szeretné a kép méretét megváltoztatni, akkor mindkét mezőbe ugyanazt a százalékértéket írja be. Amennyiben ezek az értékek különbözőek, akkor a kép torzítva jelenik majd meg.

Kisebb torzulás azonban még elfogadható, ha ezáltal a kép harmonikusabban tölti ki a hozzáillesztett keretet.

Számos lehetőség

Még számos további grafikai lehetőség áll rendelkezésére. Képeihez keretvonalat, vagy díszítőkeretet is hozzárendelhet, ugyanúgy, mint ahogyan ezt már a szövegkereteknél korábban meg is tette. A képet akár ki is vághatja, mint azt majd a következő oldal gyakorlatán látni fogja. Ezek a formázásra szolgáló elemek érintetlenül hagyják az eredeti képfájlt, segítségükkel ugyanis csak elrejti, vagy előtérbe hozza a kép bizonyos részeit.

MAGYARÁZAT

Szegélyek
Normál esetben a kép teljes mértékben kitölti képkeretet, de akár külön keretvonalat is beilleszthet. A PICTURE FRAME PROPERTIES (képkeret tulajdonságok) párbeszédpanel segítségével – amelyet a FORMAT (formátum) menüben talál meg – tetszőleges szélességű fehér margót hozhat létre képe köré.



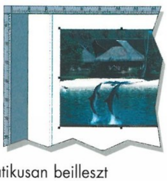
ISBN 2.8302.2258-X

Fotó beillesztése a kiadványba

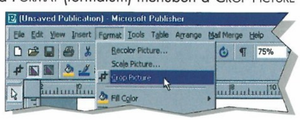


Importáljon egy fotót, hogy jobban megértse a képkeret adta grafikai lehetőségeket.

1 Nyisson meg egy új kiadványt, és illesszen be egy tetszőleges fotót. Ehhez válassza ki a INSERT (beszúrás) menüben a PICTURE (kép) parancsot, majd a megjelenő almenüben a FROM FILE (fájlból) opciót. Ekkor a Publisher automatikusan beilleszt egy képkeretet. Aktiválja ezt a keretet.



2 Mielőtt megváltoztatja a keret méretét, kattintson a FORMAT (formátum) menüben a CROP PICTURE (kép kivágása) parancsra.



3 Közelítsen a kurzorral a képnek ahhoz a sarkához, amelyet el akar távolítani. A kurzor ekkor két ollóból álló kis keretté változik át. Kattintson a sarokra, majd addig mozgassa a kurzort, amíg ki nem jelölte a kívánt képkivágást.



4 Amint elengedi az egér gombját, a kép felveszi az új alakját. Ha ez mégsem tetszene Önnek, akkor az EDIT (szerkesztés) menüben az UNDO (visszavonás) paranccsal vonhatja vissza a kivágást. Kattintson a FORMAT (formátum) menüben a LINE/BORDER STYLE (vonalstílus/keretstílus) parancsra, majd a megjelenő almenüben a MORE STYLES (további vonaltípusok) opcióra.



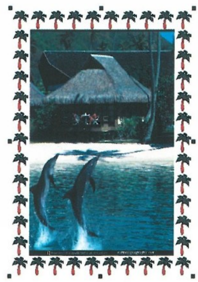
TIPP

Ha szeretne kivágni egy képet, a kurzort vigye a képkeret egyik sarkára. Ha eközben a [Ctrl] billentyűt lenyomva tartja, akkor olyan képkivágást tud létrehozni, amelynek középpontja megegyezik az eredeti kép középpontjával. Az lesz a legjobb, ha mindjárt ki is próbálja!

5 A következő párbeszédablakban aktiválja a BORDERART (díszítőkeret) fület, és válassza ki a képhez legjobban illő keretet. Ha nem tetszik a keret eredeti színe, akkor itt azt is megválaszthatja.



6 Íme, a kép elkészült. Még mentse el a munkáját.



KÉPEK IMPORTÁLÁSA

Kiadványaiba különböző eredetű képeket illeszthet be:

- A Publisher rajzeszközei lehetővé teszik egyszerű alakzatok létrehozását. Bonyolultabb rajzok készítéséhez használja a CUSTOM SHAPE (felhasználó által meghatározott alakzatok) eszközt.
- Fotók és illusztrációk bőséges kínálatát találja a Publisher CD-n, de más programokhoz mellékelt grafikákat is felhasználhat.
- Speciális rajzoló- vagy festőprogramokkal is készíthet grafikákat, majd importálhatja azokat a kiadványba. Ilyen program például a PaintShop Pro, vagy az MS Paint.
- Szkenner segítségével is beillesztheti fotókat, illusztrációkat vagy rajzokat.
- Számos fotóstúdió biztosít már olyan lehetőséget, hogy a fényképeit nem csak kinyomtatja, hanem CD lemezre is lementi. Ez a megoldás egy kicsit költségesebb, de a képek minősége kiváló.
- A digitális fényképezőgépekkel készített képfájlokat minden további nélkül beillesztheti a kiadványaiba. Még ha drágák is e fényképezőgépek, akkor is figyelemre méltó alternatívát kínálnak. Soha többé nem kell filmet vásárolnia, ugyanakkor a képei jobb minőségűek és időállóbbak lesznek, mint a hagyományos fényképek esetében.

AH 634–28–09

Dokumentumok nyomtatása (1/2)

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A layout programokkal készített kiadványok elsősorban nyomtatásra készülnek és nem a különböző fájlok képernyőn történő megjelenítésére. A Publisher a nyomtatási munkát nagyon leegyszerűsítheti.

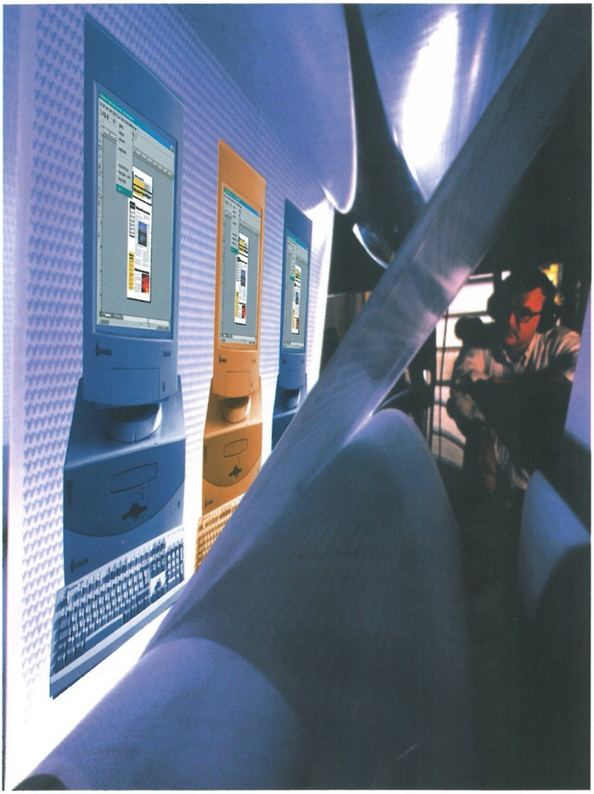
A kívánt nyomtatási minőségtől függ, hogy Ön melyik beállítást választja nyomtatás előtt. A legtöbb beállítás a nyomtató speciális lehetőségeit érinti, amint ezt majd később még látni fogjuk. A nyomtatandó dokumentumot egy fájlba is átirányíthatja, amelyet elküldhet egy nyomdának, akik a kiadványát a legjobb feltételek mellett sokszorosítják.

Nyomtatási kép

Egy oldal kinyomtatása előtt, azt feltétlenül formázza meg. A FÁJL menüpont alatti OLDALBEÁLLÍTÁS-sal egy párbeszédpanelt nyithat meg, amelyben a nyomtatási nézetet, a papírméretet, és az oldal tájolását állíthatja be. Itt a szokásos DIN A4 formátumon kívül további papírméreteket is meg lehet adni. Egy képeslapot például a lap közepére nyomtathat ki, amelyet kivágási körvonallal is megjelölhet, amely majd segíteni fog a dokumentum pontos kivágásakor.

Nyomtató beállítása

A második lépésben a különböző nyomtatási beállításokat lehet megváltoztatni. Válassza ehhez a FÁJL menüpont alatti OLDALBEÁLLÍTÁS-t. Az alapbeállítások a nyomtatót érintik, amelyeket Ön a Windows-ban alapbeállításként határozott meg: papír mérete, tájolása és adagolása. A NYOMTATÓ TULAJDONSÁGOK párbeszédpanelben mindezeket meghatározhatja, igényeihez hozzáigazíthatja. Ezek a beállítások az OLDALBEÁLLÍTÁS párbeszédpanelben megadott beállításokhoz képest fölérendelt helyzetűek. Így névjegyét álló tájolású papírra nyomtathatja, még akkor is, ha az OLDALBEÁLLÍTÁS párbeszédpanelben a fekvő tájolású beállítás van megadva.



A MS Publisher programmal nyomtatásra kész kiadványokat készíthet, amelyet professzionális nyomtatón több ezer példányszámban lehet sokszorosítani. Többnyire elegendő, ha a fájlt Publisher formátumban bocsátja rendelkezésre, és az alkalmazott betűtípust megadja.

Minden ebben a párbeszédpanelben végrehajtott változtatás csak az éppen aktív dokumentumot érinti, a Windows nyomatási beállításait nem befolyásolják.

A NYOMTATÁS párbeszédpanelben találhatóak még további beállítások, amelyekre a következő oldalon részleteiben is kitérünk.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Egy nyomda megbízása

Különböző megoldások kínálkoznak, ha az asztali nyomtató nyújtotta lehetőségekhez képest jobb minőséget szeretne elérni, vagy nagy példányszámban szeretne valamit kinyomtatni.

- A dokumentumok asztali nyomtatón történő kinyomtatása sokáig tarthat és drága is. A rendelkezésre álló papírok kínálata korlátozott. Névjegykártyákat például keményebb, karton jellegű papírra szoktak nyomtatni.
- Közepes példányszámnál (száz példány fölött) a fénymásolat költségtakarékosabb megoldást nyújthat.
- Ha nagyobb példányszámra lenne szüksége, forduljon nyomdájához. Ott minden típusú dokumentumot kinyomtatnak Önnek, de előtte a kiadványait a Publisherben gondosan, és aprólékosan készítse elő.

Kiadványok előkészítése az ofszet nyomtatáshoz

A nyomdában minden dokumentumot jobb minőségben nyomtatnak ki, mintha a munkát Ön az otthoni nyomtatóján végezné el. A FILE (fájl) menüben a PACK AND GO (csomagolás és küldés) paranccsal készítheti elő kiadványát a professzionális nyomtatásra. Egy varázsló segít Önnek lépésről lépésre. A program minden szükséges adatot egy új mappába másol át, tömörít, és előkészíti a továbbadásra.

Amennyiben a kiválasztott nyomda nem rendelkezne a Publisher programmal, úgy egy általános fájlt is elkészíthet, amelyet minden rendszer tud kezelni.

A SAVE AS (mentés másként) utasítással egy postscript fájlt készíthet, amelyet a postscript nyomtató vagy a filmlevilágító berendezés el tud olvasni. Ha ezt a fájlt elkészítette, akkor már nem tud semmit sem megváltoztatni a kiadvány tartalmán. Ügyeljen ezért nagyon arra, hogy minden úgy nézzen ki, ahogy Ön szeretné.

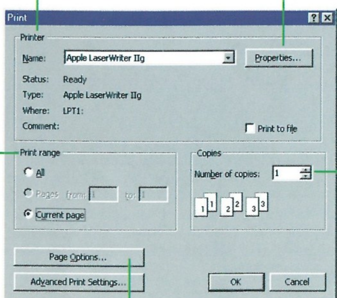
A legtöbb postscript fájl a nyomtatótól függ. A Publisherben két nyomtatómeghajtó van, amelyeket esetleg Önnek is telepítenie kell. Egyeztessen a kiválasztott nyomda illetékesével, még mielőtt az egyik nyomtatómeghajtó mellett döntene.

A nyomtatás párbeszédpanel

TIPP

Gyorsabb nyomtatás
Ha a nyomtatója megfelelően van beállítva, elegendő egy kattintás az eszköztárban található NYOMTATÁS ikonra, és a nyomtatás máris megkezdődik.

A következőkben a PRINT (nyomtatás) párbeszédpanel beállításait mutatjuk be. Az alapbeállításokat a Windows-ban kiválasztott alapértelmezett nyomtató határozza meg.



Printer (nyomtató)

Válasszon ki egy nyomtatót a legördülő listából. Ennek tulajdonságait a PROPERTIES (tulajdonságok) billentyűparancsra történő kattintással tudja megváltoztatni. Ha kipipálja a PRINT TO FILE (nyomtatás fájlba) jelölőnégyzetet, akkor egy olyan fájl készíthet el, amelyet egy másik számítógép tud kinyomtatni.

Properties (tulajdonságok)

Itt a nyomtatóra vonatkozó beállításokat lehet megadni, mint pl. a felbontást, a színminőséget és a papíradagolást.

Copies (példányszám)

Itt adhatja meg, hogy kiadványát hány példányszámban szeretné kinyomtatni.

Print range (nyomtatási tartomány)

Itt határozhatja meg, hogy minden oldalt, az aktuális oldalt, vagy csak bizonyos oldalakat szeretne-e kinyomtatni.

Page Options (oldalbeállítás)

Ezzel a kapcsológombbal megnyithatja azt a párbeszédablakot, ahol az oldalbeállítás paramétereit változtathatja meg.

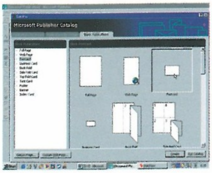
Dokumentumok nyomtatása (2/2)

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

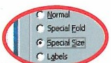
Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

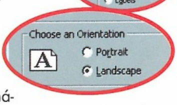
A következő gyakorlatban megtanulhatja, hogyan nyomtathat ki egy A4-es lapnál kisebb dokumentumot fekvő formátumban.

1 Nyissa meg a katalógust, és a BLANK PUBLICATIONS (üres kiadványok) lapon válassza ki a POSTCARD (levelezőlap) mintát. Rajzoljon egy képkeretet, amely ugyanolyan méretű, mint a kék keret a munkaablakban, majd kettős kattintással nyissa meg az INSERT PICTURE (kép beillesztése) párbeszédablakot. Válasszon ki egy tetszőleges képet, majd kattintson az OK gombra.

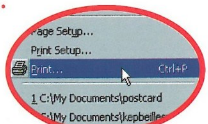


2 Most kattintson a FILE (fájl) menüben a PAGE SETUP (oldalbeállítás) parancsra. Válassza ki a SPECIAL SIZE (különleges méret) opciót és ellenőrizze, hogy tájolásként a LANDSCAPE (oldalirányú) formátum van-e kiválasztva. Ezután kattintson az OK gombra.

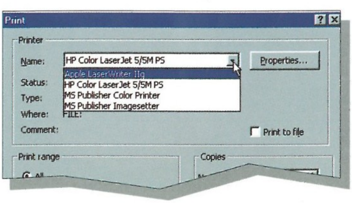




3 Kattintson a FILE (fájl) menüben a PRINT (nyomtatás) parancsra.



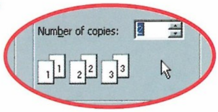
4 A PRINT (nyomtatás) párbeszédablak listájában válassza ki a kívánt nyomtatót. Példánkban egy A4 méretű fekete-fehér lézernyomtatót választottunk ki.



5 Itt adhatja meg azt is, hogy mely oldalakat kívánja kinyomtatni. Mivel dokumentumunk egyetlen oldalból áll, a PAGES FROM: TO: (oldalak ...-tól ...-ig) opció nem áll rendelkezésre. Ebben az esetben az sem fontos, hogy nyomtatási tartományként az ALL (minden oldal), vagy a CURRENT PAGE (aktuális oldal) opciót választja-e ki.



6 Ha több példányt szeretne kinyomtatni, adja meg a megfelelő mezőben a kívánt példányszámot.



7 Ezt követően kattintson az ADVANCED PRINT SETTINGS (egyéb nyomtatási beállítások) gombra. Mivel példánkban fekete-fehér nyomtatót használunk, az IMPROVE SCREEN AND COLOR MATCHING (színillesztés alkalmazása) opció nem áll rendelkezésre.



8 Aktiválja a CROP MARKS (kivágási jelek) opciót, mivel dokumentumunk 14,85 x 10,5 centiméter, tehát kisebb, mint a nyomtató A4 méretű papírja. Ezek a jelek később segítenek abban, hogy a kinyomtatott képet pontosan kivághassa. Kattintson az OK gombra, hogy elindítsa a nyomtatást.





NYOMTATHATÓ TERÜLET

A nyomtatók csak nagyon ritkán képesek a papír legszélére is nyomtatni. Kiderítheti, hogy mekkora a nyomtatható felület, ha egy A4 méretű szürke téglalapot ábrázoló dokumentumot nyomtat ki. Talán a nyomtató is tud adatot szolgáltatni a nyomtatható területről. Kattintson a Windows START (start) menüben a BEÁLLÍTÁSOK, majd a NYOMTATÓK parancsra. A jobb egérgombbal kattintson a kívánt nyomtatóra, és a megjelenő szöveges menüben válassza ki a TULAJDONSÁGOK menüpontot. A PAPÍR fül lapján általában megtalálja ezeket az adatokat.

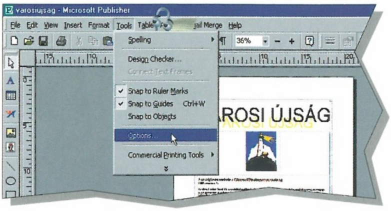
ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Tintasugaras nyomtató helyes beállítása

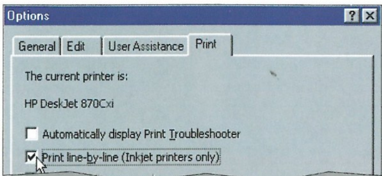


A következő gyakorlatban egy fényképekkel ellátott színes szórólapot szeretnénk kinyomtatni.

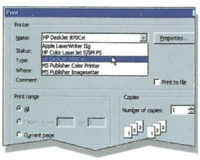
1 Nyissa meg a kívánt dokumentumot, majd kattintson a TOOLS (eszközök) menüben az OPTIONS (opciók) menüpontra.



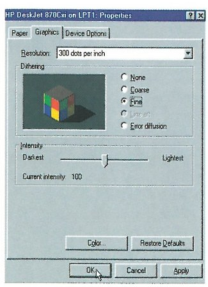
2 A PRINT (nyomtatás) fülön aktiválja a PRINT LINE-BY-LINE (INKJET PRINTERS ONLY) (soronkénti nyomtatás – csak tintasugaras nyomtató) opciót, így jobb nyomtatási minőség érhető el tintasugaras nyomtatóval. Kattintson az OK gombra.



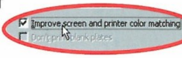
3 Ezután kattintson a FILE (fájl) menüben a PRINT (nyomtatás) parancsra. A feltelepített nyomtatók közül válasszon ki egy tintasugaras nyomtatót.



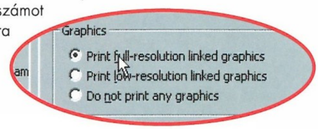
4 Ezt követően kattintson a PROPERTIES (tulajdonságok) gombra. A GRAPHICS (grafika) lapon elvégezheti az adott nyomtatóra jellemző beállításokat. Esetünkben olyan beállításokról van szó, amelyek a felbontást és a színintenzitást érintik.



5 Kattintson az OK gombra, hogy bezárja a PROPERTIES (tulajdonságok) párbeszédablakot és visszatérhessen a PRINT (nyomtatás) ablakba. Annak érdekében, hogy a nyomtatvány színei a lehető legjobban megfeleljenek a képernyőn megjelenő színeknek, aktivizálja az IMPROVE SCREEN AND COLOR MATCHING (színillesztés alkalmazása) opció előtti jelölőnégyzetet, amelyet az ADVANCED PRINT SETTINGS (egyéb nyomtatási beállítások) gombra való kattintással elérhető párbeszédablakban állíthat be.

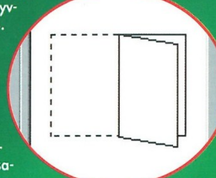


6 A lehető legjobb nyomtatási minőség elérése érdekében az ADVANCED PRINT SETTINGS (egyéb nyomtatási beállítások) párbeszédablakban aktivizálni kell a PRINT FULL-RESOLUTION LINKED GRAPHICS (csatolt grafikák teljes felbontású nyomtatása) opciót is. Adja meg a nyomtatási területet, és a nyomtatandó példányszámot is. Az OK gombra történő kattintással elindul a nyomtatás.



KÖNYV NYOMTATÁSA

Léteznek különböző opciók, amelyekkel egy kiadvány nyomtatása készíthető elő akkor is, ha „csak" egy asztali nyomtatót használ. Egy papírlap egyik, vagy akár mindkét oldalára kerülhet nyomtatás. Ha dokumentumának egy-egy oldala nem tölti ki a papírlap felét sem, két oldalt egymás mellé is kinyomtathat ugyanarra a lapra, melyet azután középen összehajthat. Így két A5 méretű oldalt nyomtathat ki egy A4 méretű lapra. Ha a lap mindkét oldalára nyomtat, négy oldal is elfér egy lapon. Ehhez a PAGE SETUP (oldalbeállítás) párbeszédablakban állítsa a dokumentum méretét 14,85 cm szélesre (WIDTH) és 21 cm magasra (HEIGTH). Ugyanebben a párbeszédablakban válassza ki a SPECIAL FOLD (különleges hajtogatás) és a BOOK FOLD (könyvhajtogatás) opciókat is. A Publisher ekkor felismeri, hogy egy papírlapra négy oldalt kell kinyomtatni. Ha az oldalak száma nem osztható néggyel, a program jelzi, hogy még további oldalakat lehet a dokumentumhoz csatolni.

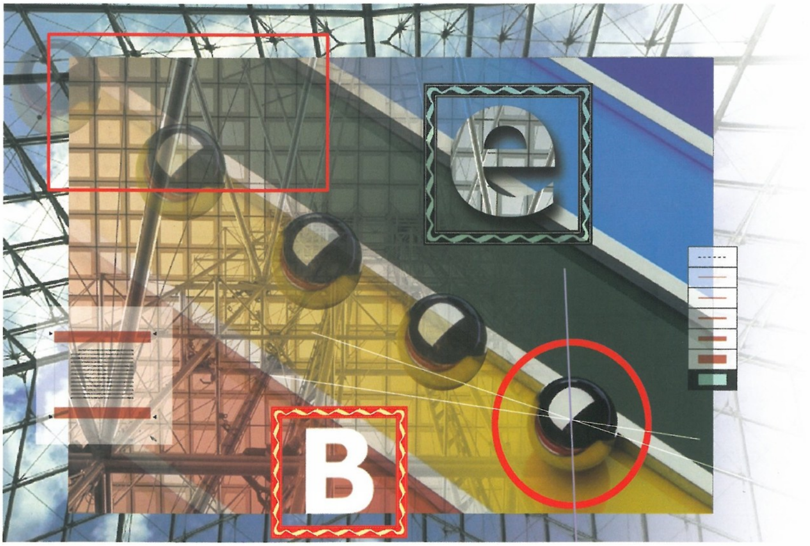


Vonalak és keretek

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A nagyteljesítményű vonal- és kereteszközök nagyon érdekes grafikai kialakításokra nyújtanak lehetőséget. A következőkben ezek alkalmazását tanulja meg, hogy a szó szoros értelmében új dimenziót kölcsönözzön dokumentumainak.



Ízlésesen elhelyezett vonalakkal és keretekkel adhatja meg publikációinak az utolsó simítást. Ne tétovázzon, próbáljon ki különféle mintákat, különösen akkor, ha díszítő keretről van szó.

A Publisher segítségével annyi vonalat rajzolhat dokumentumának oldalaira, amennyit csak akar. A gyakorlatban gyakran alkalmaznak vonalakat a szövegkeretek egymástól való elválasztása, vagy a képaláírásoknak a hozzátartozó képpel történő összekapcsolása céljából.

A keret nem más, mint vonalakból álló objektum, amely egy meghatározott alakzatot fog körül. Ilyen keretek egyénileg is kialakíthatók és hozzárendelhetők publikációinak legkülönfélébb grafikai elemeihez.

Vonalakat a Publisher rajzeszközeinek segítségével készíthet, míg a keretek automatikusan hozzárendelhetők az objektumokhoz. A Publisher dokumentumok bármely tetszőleges objektuma (fénykép, ClipArt, szöveg, táblázat) saját kerettel látható el.

Stílus kiválasztása

Különféle keret- és vonalstílusok nagy választéka áll rendelkezésére, például egyenként határozhatja meg minden egyes vonal vastagságát és színét. Ami a keret kialakításának lehetőségeit illeti, számos fekete-fehér és színes minta áll rendelkezésére, amelyek segítségére vannak abban, hogy dokumentumait egyedi módon alakíthassa ki, és hogy a fontos elemeket ügyesen kiemelhesse.

TIPP

A LINE/BORDER STYLE (vonalfajta/keretfajta) gomb nem látható, vagy szürkén jelenik meg, ha nem történt meg a megfelelő objektum kiválasztása. Ha rákattint egy vonalra vagy más objektumra, megjelenik a gomb. A jobb egérgombbal szintén rákattinthat egy objektumra, és a megjelenő szövegmenüben kiválaszthatja a CHANGE FRAME (keret megváltoztatása) parancsot, amelynek almenüje többek között a LINE/BORDER STYLE (vonalfajta/keretfajta) parancsot is tartalmazza.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Vonal- és keretfajták meghatározása

Egy-egy vonal, vagy egy keret tulajdonságainak megváltoztatására legcélszerűbb a LINE/BORDER STYLE (vonalfajta/keretfajta) gombot használni. E gomb segítségével hozzáférhet minden olyan opcióhoz, amely a kiválasztott objektumra vonatkozóan rendelkezésre áll.

Ha csak egy vonalról van is szó, az automatikusan megjelenő menüsor akkor is tartalmazza a LINE/BORDER STYLE (vonalfajta/keretfajta) gombot, ugyanakkor lehetősége van arra is, hogy a vonalat nyíllá alakítsa át. A LINE/BORDER STYLE (vonalfajta/keretfajta) gomb minden alkalommal megjelenik, ha kiválaszt egy objektumot. Nem csak a keret vastagságát és színét határozhatja meg, hanem a keret által érintett oldalakat is. Ez az opció egyaránt rendelkezésre áll a szövegkereteknél, valamint négy további keretfaja esetében (táblázatkeret, WordArt keret, grafikai keret és ClipArt keret) is. A nyílhegy opció természetesen nem minden objektumnál áll rendelkezésre.

A LINE/BORDER STYLE (vonalfajta/keretfajta) gomb ezen kívül minden lehetséges objektumalakzatnál megjelenik, függetlenül attól, hogy az objektum ovális vagy négyzet alakú, vagy akár szabadkézzel készült.

Díszítő keretek

Számos különböző keretopció áll rendelkezésére, amelyek a ClipArt Galleryben a keretminták között találhatók. Itt egész sor oldal- és sarokminta is megtalálható. Ezeket a mintákat objektumként illesztheti be, majd ezt követően ugyanúgy meghatározhatja méretüket, mint bármilyen más objektum esetében. A BORDERART (díszítőkeretek) fülhöz tartozó párbeszédlapon felkínált keretminták közül ugyancsak választhat keretmintát. Ezek a keretek különlegesen színesek és fantáziadúsak. És ha még mindig nem találta meg a kedvére valót, egy képszerkesztő program segítségével, például a Microsoft Paint, vagy a Paint Shop Pro programmal megrajzolhatja egyedi keretmintáját, vagy ebből a célból akár be is szkennelhet egy Önnek tetsző képet.

Ha már egyszer elkészítette, akkor saját, egyedi keretfajtája magától értetődően később szerkesztett publikációiban is rendelkezésére áll, tehát bármikor kiválasztható a BORDERART (díszítőkeretek) fülhöz tartozó párbeszédlapon. Az ilyen díszkeretek egyetlen hátránya az, hogy nem minden objektumalakzat esetében alkalmazhatók, és sajnálatos módon minden esetben érintik az objektum minden oldalát.

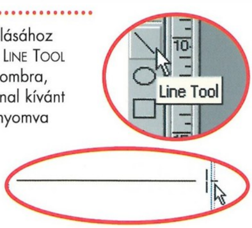
Annak érdekében, hogy objektumnak nem az összes, hanem csak egyetlen oldalát szépíthesse díszítőkerettel, hozzá kell rendelnie ezt a stílust egy saját maga által rajzolt vonalhoz, amelyet ezután nagyon pontosan kell elhelyeznie.

Vonalfajták

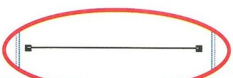


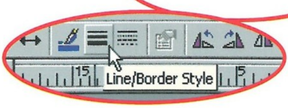
Miután rajzolt egy vonalat a szerkesztés alatt álló oldalra, nagyon egyszerűen megváltoztathatja annak vastagságát és színét, sőt nyíl alakúra is átalakíthatja.

1 Vonal rajzolásához kattintson a LINE TOOL (vonal rajzeszköz) gombra, majd kattintson a vonal kívánt kezdőpontjára és lenyomva tartott egérgombbal húzza a kurzort a vonal végpontjáig.



2 Minden alkalommal, amikor kijelöl egy vonalat, a FORMAT (formátum) ikonsorban megjelenik a LINE/BORDER STYLE (vonalfajta/keretfajta) gomb. Ezt a parancsot a FORMAT (formátum) menüből is elérheti.

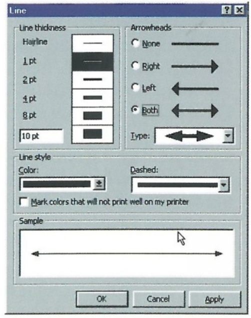




3 A legfontosabb paraméterek közvetlenül rendelkezésére állnak ebben a menüpontban. A MORE STYLES (további vonalfajták) parancsra megnyíló párbeszédablak számos további kialakítási lehetőséget kínál.



4 A LINE (vonal) párbeszédablak segítségével meghatározhatja a vonalvastagságot és a vonal színét, sőt szaggatott vonalként vagy nyílként is megjelenítheti.



Keret hozzárendelése szövegkerethez

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A szövegkeret tartalma jól kiemelhető egy ügyesen kialakított kerettel. Példánkban egy különleges keretfajtával foglalkozunk.

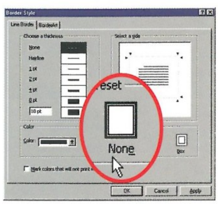
1 Nyisson meg egy új, üres dokumentumot. Kattintson a TEXT FRAME TOOL (szövegkeret eszköz) gombra, és rajzoljon egy keretet az oldal közepére.



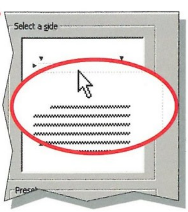
2 A keret kijelölése után kattintson a LINE/BORDER STYLE (vonalfajta/keretfajta) gombra, majd válassza ki a MORE STYLES (további vonalfajták) opciót.



3 Ekkor megnyílik a BORDER STYLE (keretfajta) párbeszédablak. Az alap keretfajta az előzetes képet bemutató ablakban látható, és négy oldalból áll. Kattintson a NONE (nincs) gombra, hogy ezt a keretet eltávolítsa.



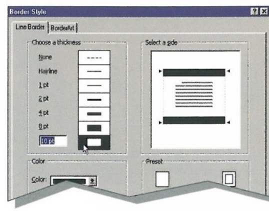
4 Kattintson a SELECT A SIDE (oldalak kiválasztása) zónában a keret felső oldalának közepére. Ekkor azonnal eltűnik a keret három másik oldala.



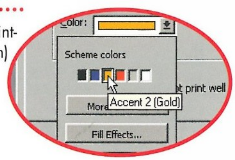
5 Most a billentyűzet [Shift] gombját lenyomva tartva kattintson a keret alsó oldalára. Ekkor két további jelölőpont (húzópont) jelenik meg az alsó szélen.



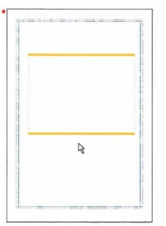
6 Ezután válassza ki a vonalvastagságot. Példánkban egy vastag, 10 pont méretű vonal mellett döntöttünk. Az előzetes képet bemutató ablakban egyértelműen látszik, hogy a keretből csak két oldalt (felső és alsó oldalt) választottunk ki.



7 Ezt követően kattintson a COLOR (szín) gombra, és válasszon egyet a megadott színek közül. Az eredményt, az előzetes képet bemutató ablakban láthatja.



8 Kattintson az OK gombra. Az előbb megrajzolt szövegkeret felső és alsó széle aranyszínű vonallal jelenik meg.

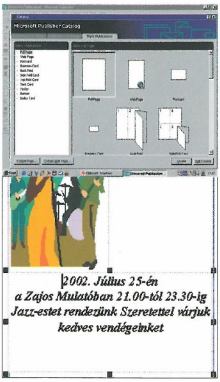


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Keret hozzárendelése objektumok csoportjához

A következő gyakorlatban megismeri, hogy rajzolt alakzatokhoz is lehet keretet hozzárendelni. Különböző objektumokat tartalmazó oldalt készítünk és megpróbáljuk az egészet bekeretezni, hogy világosabb és sokatmondóbb megjelenést kölcsönözzünk dokumentumunknak.

1 Nyisson meg egy új dokumentumot, és illesszen be különféle objektumokat (szövegeket és egy képet a ClipArt Galleryből).



2 Nagyítsa, illetve kicsinyítse a különböző objektumokat, és úgy helyezze el azokat, hogy harmonikus összkép alakuljon ki.



3 Most olyan keretre van szükségünk, amely magában foglalja publikációnk minden objektumát. Ehhez válassza ki az OBJECT PANEL (objektum elemek) eszköztárból a RECTANGLE TOOL (négyszög eszköz) parancsot.



4 Ezt követően rajzoljon egy téglalapot, amely körülfogja publikációja különböző objektumait. Úgy helyezze el a keret széleit, hogy egyenlő távolságra legyenek az objektumoktól.

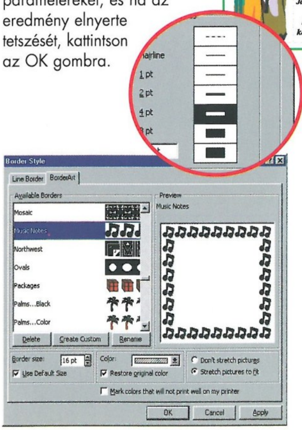


5 Kattintson a menüsor FORMAT (formátum) menüjére, majd azon belül a LINE/BORDER STYLE (vonalfajta/keretfajta) almenüre, ezután pedig válassza ki a MORE STYLES (további vonalfajták) opciót.



6 Állítsa be a vonalvastagságra és a vonal színére vonatkozó különböző paramétereket, és ha az eredmény elnyerte tetszését, kattintson az OK gombra.





EGYÉNILEG KIALAKÍTOTT KERETEK

Bármely tetszőleges objektumhoz, sőt az Ön által egyénileg kialakított alakzatokhoz is hozzárendelhet különféle kereteket, de az eredmény valószínűleg nem minden esetben felel meg elvárásainak. A díszítőkeretek csak téglalap alakzatoknál alkalmazhatók. Ha egyedileg kialakított objektumát szeretné bekeretezni, akkor legegyszerűbb, ha rajzol egy négyzetet az objektum köré, majd ehhez egy díszítő keretet rendel hozzá.

Stílusok használata

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A stílusok egyszerűbbé teszik a szöveg formázását, segítségükkel egész bekezdéseket formázhat meg könnyen és gyorsan.

A Publisherben nagyon egyszerű megváltoztatni a szöveg formázását. Ehhez elegendő az átalakítandó szöveget kijelölni, majd a FORMAT (formátum) menü parancsait alkalmazva a betűtípust, a betűnagyságot, a betűk színét, valamint az egyes bekezdések közötti távolságot meghatározni. Összetartozó publikációknál azonban célszerű egységes szövegformázást választani. Különböző kiadványaiban, amelyek közös elemeket is tartalmaznak, mint például a cím, a képaláírások és a keretszövegek, a stílusok segítségével kísérelje meg azonos layout alkalmazását.

Alapbeállítások

Terjedelmes szöveg esetén nagyon hosszadalmas lenne egyenként megváltoztatni a dokumentum egyes részeinek formázását. Szerencsére a Publisher lehetővé teszi az Ön számára, hogy különböző stílusokat alakítson ki. Minden formázási stílus előre meghatározott és megfelelő elnevezéssel rendelkezik, amely utal a formázásra. Minden újonnan létrehozott stílus megjelenik a Publisher által előzetesen beállított listában. Ahhoz, hogy a tetszése szerinti formázást alkalmazza a kiválasztott szövegre, elegendő az adott bekezdésre kattintani, és a stílusok közül kiválasztani a kívánt formátumot. Ekkor az új formátum automatikusan átkerül a szövegre. Fontos tudni, hogy a stílusok mindig egy teljes bekezdésre vonatkoznak. Ha már egyszer kialakította a kívánt stílusokat, minden szövegkeretre és táblázatra alkalmazhatja azokat.

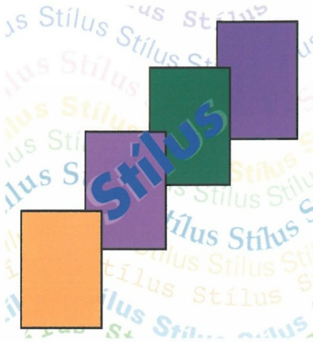
Miért érdemes stílusokat használni?

A stílusok használatának egyik előnye, hogy az Ön által egyszer már meghatározott paramétereket teljes körűen figyelembe veszi a program, ha ezeket az adott szövegre alkalmazza. Ily módon biztosított, hogy minden publikációja egységes megjelenést kapjon, ugyanakkor más Publisher dokumentum formázási stílusát is importálhatja. Ugyanabba a sorozatba tartozó dokumentumok, mint például levélpapír, névjegykártyák, megrendelési formanyomtatványok valamint céges kiadványok, stb. készítésekor hasznára válhat az azonos stílusú automatikus formázás. A stílusok megváltoztatása nagyon gyorsan és automatikusan történik. Tegyük fel például, hogy az ábrákat magyarázó képaláírások jobbra igazítva jelennek meg. Ha azt szeretné, hogy a képaláírások középre igazítva helyezkedjenek el az ábra alatt, elegendő a képaláírásokra vonatkozó stílust megváltoztatni, és az új tulajdonságok automatikusan átkerülnek a teljes dokumentumra.

Stílusok kialakítása és megváltoztatása

A FORMAT (formátum) menüben található a TEXT STYLE (szöveg stílus) opció. Minden alkalommal ezt a parancsot kell aktivizálnia, ha meglévő stílust kíván megváltoztatni, vagy új mintát szeretne kialakítani. A stílusokat át is nevezheti, vagy akár törölheti is. Minden Publisher dokumentum tartalmaz egy NORMAL (normál) stílust, amely 10-es betűméretet, Times New Roman betűtípust és balra zárást tartalmaz. Ezt a stílust bármikor megváltoztathatja, ha a CHANGE THIS STYLE (stílus megváltoztatása) parancsra kattint. Ezt követően minden módosítás a szövegnek arra a részére vonatkozik, amelyre nem alkalmazott speciális stílust. Másfajta stílusok nagyon különböző forrásokból származhatnak, így például saját stílusokat határozhat meg egy-egy különleges dokumentumtípusra.

Fenti lehetőségeken kívül másik Publisher dokumentumba importál-



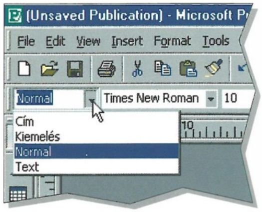
Amint kialakította stílusait, elegendő ezeket a szöveg minden olyan részére alkalmazni, amelyeket meg szeretne változtatni.

TIPP

A stílusok minden esetben a teljes bekezdésre vonatkoznak. Elegendő, ha a kurzort a kívánt bekezdésre állítja, és kiválasztja az egyik stílus. Egyetlen szó formázásának megváltoztatásához jelölje ki a szót, és használja a FORMAT (formátum) menü parancsait.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

hatja a létrehozott stílusokat, vagy létrehozhat egy üres dokumentumot, amely a kívánt stílusokat tartalmazza, és a későbbiekben ezt alkalmazhatja formátummintaként. Sőt, lehetősége nyílik arra is, hogy Microsoft Word vagy Excel dokumentumokban kialakított stílusokat importáljon. Ha olyan stílust importál, amely már meglévő formátumminta elnevezését viseli, a Publisher rákérdez, hogy megtartja-e vagy kicseréli a régi stílust. A NORMAL (normál) stílust azonban nem lehet importálással megváltoztatni. Minden stílus egy-egy jellemző publikációhoz tartozik. A stílus egy adott dokumentumban elvégzett módosításai a stílus importálásával nem kerülnek át más publikációiba még akkor sem, ha a stílus ugyanazt az elnevezést viseli. Az egyetlen út egy adott dokumentum formázási stílusának megváltoztatására az, hogy a kívánt változtatásokat manuálisan végzi el, vagy a módosított stílust importálja.



A FORMAT (formátum) ikonsor felhasználásával egérkattintásokkal formázhatja meg az egész szöveget. Példánkban négy különböző stílust alakítottunk ki.

Mi határozza meg a stílusokat?

A következőkben áttekintést kap azokról a tulajdonságokról, amelyek egy-egy stílust meghatározhatnak. Természetesen nem kötelező minden paramétert egyidejűleg megváltoztatni.

Betűtípus

Ebben a párbeszédablakban választhatja ki a betűtípust, valamint további egyéb tulajdonságokat, mint például a dőlt- vagy félkövér betűstílust, az árnyékolást, és más hatásokat is beállíthat.

Behúzás és felsorolás

Itt határozhatja meg a behúzás mértékét és az érintett sorok számát. A nyomdászatban szokásos, hogy a bekezdés első sorához behúzást rendelnek hozzá. A fejezet egyéb oldalain is kialakíthat külön behúzásokat.

Igazítás

Ezek a formázógombok választási lehetőséget kínálnak Önnek a balra zárt, a jobbra zárt, valamint a sorkizárt igazítás között, mely utóbbinál a szavak egyenletesen töltik ki az egész sort.

Felsorolás

Ugyanúgy, mint a behúzásnál, a felsorolások formázási stílusára jellemző paramétereket is beállíthatja, és felsoroláshoz szükséges jeleket, valamint számozott listákat illeszthet be. Ezeket a felsorolási jeleket és számozásokat Ön is megformázhatja.

Sorok és betűk közötti távolság

Ezek az opciók lehetővé teszik, hogy meghatározza az egyes sorok és az egyes bekezdések közötti távolságot. Ezen túlmenően pontosan meghatározhatja a betűk közötti távolságot is.

Tabulátorok

Meghatározhatja a tabulálás módját (balra, jobbra, decimális), valamint a tabulátorok pozícióját és a szöveg és a tabulátor elválasztására szolgáló kitöltőjeleket is kiválaszthatja (nincs kitöltés, pontok, vonalak, sorok).

Öt fontos stílus

Egy új dokumentumhoz szükség van új formátumminták kialakítására. A következőkben néhány tipikus formátummintát mutatunk be, amelyek a FORMAT (formátum) menüben állnak majd rendelkezésre.

Szöveg

Ez a formátumminta az úgynevezett szövegtörzsben alkalmazható, és eltérhet a javasolt NORMAL (normál) stílus beállításaitól.

Képaláírás

Ez a stílus a fényképek és ábrák alatt található szövegre vonatkozik.

Cím

A címnek különböző szintjei vannak. A főcím és az alcímek lehetővé teszik a szöveg tagolását, áttekinthetőbbé tételét, dokumentuma legfontosabb elemeinek kiemelését.

Listák

Ez a stílus listák és felsorolások formázására szolgál, a felsoroláshoz szükséges jeleket vagy számozásokat tartalmazza.

Normál

Mivel ezt a stílus nem törölheti ki, tanácsos úgy megváltoztatni, hogy gyakran tudja alkalmazni.

AH 634–37–08

Távolságok meghatározása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

Előnyösen változtathatja meg kiadványai stílusát, ha egyénileg állítja be a sorok, a bekezdések, valamint az egyes betűk közötti távolságot.

Ha egy szöveg különböző bekezdéseinek beállításáról van szó, akkor elsősorban a sortávolságról és az egyes bekezdések közötti távolságról beszélünk. Az ezekhez a műveletekhez szükséges funkciókat a FORMAT (formátum) menüben, a LINE SPACING (sortávolság) menüpontban találja meg.

Különböző paramétereket állíthat be ezzel az opcióval, például megadhatja, hogy a Publisher egy sort vagy annak többszörösét, esetleg csak egy meghatározott hányadát hagyja üresen az írott sorok között. Ha sortávolságként a 2 értéket adja meg, akkor kétszeres távolságot kap, míg az 1,25 érték egy egész plusz egynegyed üres sorból álló sortávolságot jelent. Más mértékegységet is alkalmazhat, ilyenek, pl. a hüvelyk, a centiméter, a pont, vagy a ciceró (a „ciceró" szabványos, 12 pontos betűnagyság). A két utóbbi mértékegységet a professzionális tipográfiában alkalmazzák. Egy pont 1/72 hüvelyknek felel meg, egy ciceró pedig 1/8 hüvelyk. Elegendő a kurzort a bekezdésre állítani, hogy megváltoztassa az adott bekezdés sortávolságát. Ha viszont több bekezdést jelöl ki, akkor minden kijelölt bekezdés átveszi az új beállításokat.



Sortávolság és betűk közötti távolság

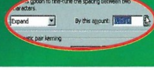
Lehetősége nyílik az egyes betűk közötti távolság megváltoztatására is. Ehhez a művelethez két különböző funkció áll rendelkezésére: a KERNING és a TRACKING. Az angol „kerning" szó két meghatározott betűpár közötti távolság beállítását jelenti. Előnyösebb például, ha a VAGON szó első két betűje között nagyobb távolságot hagy, mint a többi betű között (további részleteket lásd a KERNING alatt).

Ennél is gyakrabban alkalmazza majd a TRACKING funkciót. A „tracking" szó a betűk közötti általános távolság beállítását jelenti, mellyel egész szócsoportokat nyújthat meg, vagy szoríthat össze. Ha például egy bekezdés két vagy három szóval többet tartalmaz, mint amennyi a tervezett szövegkeretbe belefér, a TRACKING funkció segítségével könnyen tud ezen segíteni.

Ez a funkció rendkívül hasznos ezen kívül olyan esetekben is, amikor nagyobb hangsúlyt kíván adni a címnek. Ha például erősen lecsökkenti a betűk közötti távolságot, akkor nagyon komoly jelleget kölcsönöz publikációjának. Ha azonban megnöveli az írásjelek távolságát, akkor modernebb, dinamikusabb megjelenést érhet el. A látványtervezők és a reklámgrafikusok gyakran játszanak ezekkel a finom beállításokkal, hogy személyesebbé tegyék tipográfiai munkájukat. Próbálja ki Ön is ezeket a hatásokat, gyakorolja kezelésüket, hogy rafináltan alkalmazhassa ezeket a lehetőségeket. Öt különböző TRACKING opció áll rendelkezésére a VERY TIGHT (nagyon szoros) mérettől (a normál érték 75 %-a) a VERY LOOSE (nagyon laza) méretig (a normál érték 125 %-a). Ezen kívül egy tetszőleges értéket is beírhat, amelynek azonban 0,1 és 600 % között kell lennie.

KERNING

A Microsoft Publisher normál esetben automatikusan állítja be a két betű közötti távolságot, de csak akkor, ha 14 pont feletti betűméretet választ. A kisebb betűméretek ugyanis ritkán igénylik a betűk közötti távolság pontos beállítását. Ugyanakkor mellőzheti is ezt az automatikus funkciót, és a beállításokat kézzel is elvégezheti. Elegendő az érintett betűket kijelölni, és a CHARACTER SPACING (karaktertávolság) párbeszédablak KERNING rovatának számmezőjébe a kívánt távolságot beírni. A SAMPLE (minta) zónában ellenőrizheti az eredményt.



ISBN 2.8302.2258-X

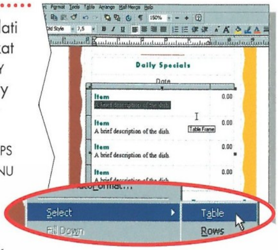
ATLAS KIADÓ

Sorok és betűk közötti távolság

A következő gyakorlatban egy étterem étlapjának szerkesztését végezheti el, amelynek mintáját a Publisher katalógusában találja. Próbálja ki a bekezdések és a betűk közötti távolság különböző beállítási lehetőségeit.

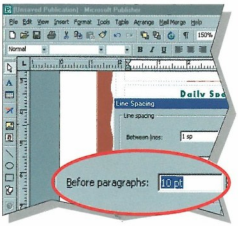
1

Gyakorlati példánkat a PUBLICATIONS BY WIZARD (kiadvány varázsló) katalóguscsoportban találja. A SCALLOPS DAILY SPECIAL MENU (napi étlap) kiadványtípusról van szó. Az ételek és az árak egy kétoszlopos táblázatban találhatók. Kattintson a táblázatba, és a TABLE (táblázat) menüben válassza ki a SELECT (kiválasztás), majd a TABLE (táblázat) opciót.



2

Kattintson a FORMAT (formátum) menüben a LINE SPACING (sortávolság) parancsra. A BEFORE PARAGRAPHS (bekezdések előtt) mezőben növelje az értéket 10 pontra. Igen magas értéket választottunk ki, hogy a példa minél szembetűnőbb legyen.



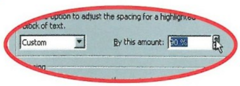
3

Illessze a táblázat keretét az új sortávolsághoz, majd írja be három étel nevét és leírását. Távolítson el minden felesleges objektumot az oldal alsó részén, majd jelölje ki az első étel szöveges leírását.



4

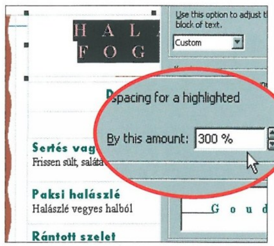
Kattintson a FORMAT (formátum) menüben a CHARACTER SPACING (karakter távolság) parancsra. A TRACKING mezőben módosítsa az értéket 90 %-ra, a betűk közötti távolság csökkentése érdekében. Ezután kattintson az OK gombra. Miközben kipróbálja a különböző értékeket, ellenőrizheti a beállított paraméterek hatását.





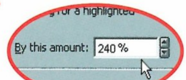
5

Most megváltoztatjuk az étterem nevét. Jelölje ki a címet, és írja be a kívánt elnevezést. A tracking-érték segítségével a FORMAT (formátum) menü CHARACTER SPACING (karakter távolság) menüpontjában úgy változtatjuk meg a címben a betűk közötti távolságot, hogy az egy teljes sort kitöltsön. Ha az APPLY (alkalmaz) gombra kattint, a szerkesztett oldalon láthatja az eredményt, és pontosíthatja beállításait.



6

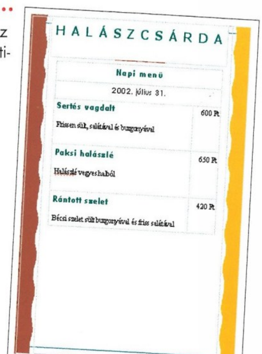
Válasszon ki egy olyan értéket, amellyel eléri a kívánt hatást.





7

Elégedett lehet az eredménnyel. A tipográfiai kialakítás világos és áttekinthető. Ezeket a betű- és sortávolság-beállításokat bármilyen más szöveg esetében is alkalmazhatja.

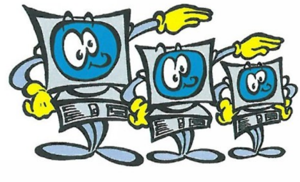


Táblázatok kialakítása

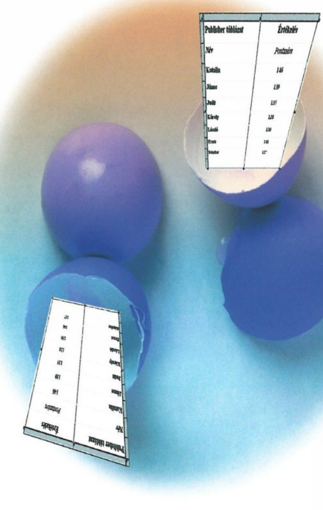
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A Publisher táblázatkeret-eszközének segítségével táblázatos formába rendezheti az adatokat. A grafikai szempontból nagy teljesítőképességű program lehetővé teszi, hogy kívánsága szerint formázza a táblázatokat, és így a kiadványaiban szereplő adatok sokkal áttekinthetőbbé válnak.



A Publisher nagy teljesítőképességű táblázatkeret-eszközzel rendelkezik, amelynek segítségével 128 x 128 cella méretű táblázatokat készíthet. A legtöbb cellát (a táblázat egyes elemeit) személyre szabottan alakíthatja ki a Publisher formázási funkcióinak segítségével. Gyakori azonban, hogy a táblázatokat valamilyen táblázatkezelő programban készítik el és formázzák. Az Excel-adatok problémamentesen importálhatók a Publisherbe. Az eredeti fájlban kiválasztott formázás az importálás után is megmarad. A két oszlopból álló táblázatok azonban mást, például kommentárokat, vagy leíró szövegrészeket is tartalmazhatnak.



A Publisher segít Önnek a táblázatok további alakításában, ha információit táblázatos formában szeretné bemutatni. Ezáltal javul az áttekinthetőség, és kiadványai összességében hatásosabban néznek ki.

Táblázat előkészítése

Igénye szerint válogathat az előzetesen megadott 21 táblázatformátum közül. Ezek a minták témák szerint rendezettek, és a legkülönfélébb formázási és színkombinációkból állnak.

A listát a CREATE TABLE (táblázat létrehozása) párbeszédablakban találja meg, amely akkor nyílik meg, ha először a TABLE FRAME TOOL (táblázatkeret eszköz) gombra kattint. Ezeknek a táblázatformátumoknak a segítségével alakíthatja át már meglévő táblázatait, ha a TABLE (táblázat) menüben kiválasztja a TABLE AUTOFORMAT (táblázat automatikus formázás) opciót. Ezek a táblázatformátumok olyan kifejező elnevezéseket viselnek, mint például „csekkfüzet nyilvántartás", „címlista" stb.

Megjeleníthet egy előzetes képet és egy leírást is. A CHECKBOOK REGISTER (csekkfüzet nyilvántartás) például a következő magyarázattal jelenik meg: „alkalmazza ezt a formátumot számok vagy összegek megjelenítéséhez". A formázási parancsok segítségével saját egyéni táblázatformátumait is kialakíthatja. Gyakorlatunk első példája bemutatja, hogyan készíthet egyszerű táblázatot egy már meglévő táblázatformátumból kiindulva.

Táblázat megváltoztatása

A táblázat készítésével kapcsolatos minden parancs aktiválható vagy visszavonható, ha az adott táblázatot kijelöli, vagy új táblázatot hoz létre. Ily módon teljesen átalakíthat egy táblázatot, mint ahogy az a következő példában is bemutatásra kerül, ahol egy Excel táblázatot importálunk a Publisherbe.

ISBN 2.83302.2258-X
ATLAS KIADÓ

STRUKTURÁLT INFORMÁCIÓK

A legegyszerűbb táblázat az, amely csak egy listát tartalmaz. A bal oldalon található a téma, tőle jobbra pedig egy kis kommentár, vagy magyarázat. Ha ilyen információkat rögzít, a tabulátor-billentyű segítségével végezheti a tagolást, vagy két oszlopból álló táblázatot készíthet. Ezt követően a táblázatot egyszerűen formázhatja, és az adott oldalon a kívánt helyre illesztheti.

Iskolás neve	Értékelés
Péter	Figyelmes
Jutka	Jól halad
Gábor	Rendszeresen hiá
Zoltán	Műszaki tehets

TÁBLÁZAT MEGJELENÍTÉSE

Ha egy táblázaton dolgozik, szürke felületek jelennek meg felette, valamint a bal oldalán. A program nyomtatáskor ugyanúgy nem veszi figyelembe ezeket a sávokat, mint ahogy a cellák közötti szürke vonalakat sem. Annak érdekében, hogy formázásának eredményét ellenőrizhesse, kattintson a VIEW (nézet) menüben a HIDE BOUNDARIES AND GUIDES (szegélyek és választóvonalak elrejtése) parancsra. Ha elválasztó vonalakat kíván kialakítani a különböző cellák között, a vonalak vastagságát a FORMAT (formátum) menüben a LINE / BORDER STYLE (szegélyek és vonalak) párbeszédablakban kell beállítania.

Munkák a Publisher táblázaton



A cellák kiválasztására és formázására különböző lehetőségek állnak rendelkezésre. Ezeket a műveleteket a billentyűzettel, az egérrel, vagy a menüpontok segítségével végezheti.

Egy cella kijelöléséhez elegendő egyszerűen rákattintani. A tabulátor-billentyű [Tab] és a nyílbillentyűk segítségével is mozoghat a táblázat cellái között. Az előző cellára való visszatéréshez használja a balra mutató nyilat, vagy nyomja le egyidejűleg a [Shift] és a tabulátor [Tab] billentyűt.

Cellák kiválasztása és formázása

Egy oszlop vagy sor több cellájának kijelöléséhez vigye a kurzort az első cellára, és lenyomva tartott egérgombbal húzza a kurzort az utolsó celláig. Ha ezt követően ad formázási parancsokat, akkor ezek minden egyes kijelölt cellára vonatkoznak. Még gyorsabb az eljárás, ha egész sorokat, vagy oszlopokat kíván kijelölni. Ehhez használja a táblázattól balra, és a táblázat fölött lévő szürke felületeket. Minden kis szürke felület megfelel egy sornak, vagy egy oszlopnak. Elegendő ezekre rákattintani, hogy a cellák megfelelő csoportját kijelölje.

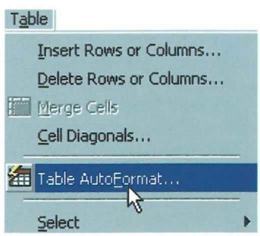
Szomszédos cellák csoportjának kijelöléséhez kattintson egyszerűen az egyik sarokcellába, és nyomva tartott egérgombbal ferdén húzza a kurzort az átlósan szemben lévő sarokcelláig. Amennyiben az egész táblázatot ki szeretné jelölni, kattintson a táblázat bal felső sarkánál elhelyezkedő szürke négyzetre.

A legfontosabb kijelölési opciókat a TABLE (táblázat) menüben is megtalálja.

Táblázat átformálása

A táblázatok átformálására vonatkozó parancsok lehetővé teszik sorok vagy oszlopok beillesztését vagy eltávolítását. Az erre szolgáló párbeszédablakban megadhatja, hogy hány oszlopot vagy sort szeretne beilleszteni, illetve eltávolítani. Válassza ki a TABLE (táblázat) menüből a GROW TO FIT TEXT (nagyítás a szöveghez illesztéshez) opciót, hogy minden cella illeszkedjen az általa tartalmazott szöveghez. Ha nem így tesz, akkor nem jelenik meg a cellán túlcsorduló szövegrész.

Ebben az esetben a szöveg betűméretét is megváltoztathatja, hogy a szöveg elférjen a meglévő cellában, illetve manuálisan is hozzáillesztheti a cella méretét a szöveghez. Könnyen megváltoztathatja ez egész táblázat méretét, ha a nagyítás beállítására szolgáló húzópontokra kattintva és azokat tetszés szerint elhúzva állítja be a méretet. Ha egy táblázatot csak egy irányba nyújt meg, akkor megváltozik az oldalak aránya. Tartsa lenyomva a [Shift] billentyűt, ha a táblázatot arányosan szeretné nagyítani vagy kicsinyíteni.



Stílusminták átvitele a dokumentumba

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

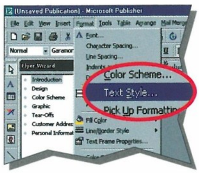
Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

Ebben a gyakorlatban bemutatjuk, hogyan készítheti el kiadványaihoz a stílusminták egész palettáját, és hogyan készíthet katalógusmintákat.

1 Kattintson a FILE (fájl) menüben a NEW (új dokumentum) menüpontra, hogy megnyissa a katalógust. Válassza ki a FLYERS (szórólap) mintát.

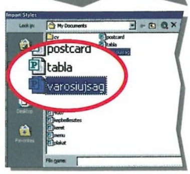


2 Miután elindította a Varázslót és elvégzett minden beállítást, kattintson a FORMAT (formátum) menüre, majd abban a TEXT STYLE (szövegstílus) menüpontra. A megnyíló párbeszédablakban válassza ki az IMPORT NEW STYLES (új stílus importálása) opciót.

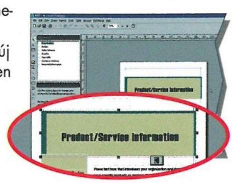


3 Keressen egy dokumentumot, amely tartalmazza a kívánt stílust, és kattintson az OK gombra. Ekkor a TEXT STYLE (szövegstílus) ablakban láthatja az Ön által eddig elkészített összes mintát.





4 Jelölje ki a meglévő szöveget úgy, hogy az EDIT (szerkesztés) menüben a SELECT ALL (mindent kijelöl) parancsra kattint. Ezt követően kattintson az EDIT (szerkesztés) menüben a DELETE (törlés) parancsra. Írja be az új szöveget, vagy illesszen be egy szöveget az INSERT (beillesztés) menüben a TEXT FILE (szövegfájl) opció segítségével.



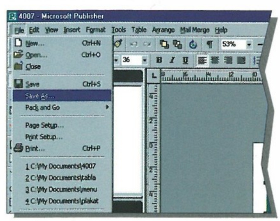
5 A stílus átvételéhez jelölje ki a szöveget, majd kattintson a képernyő bal szélén elhelyezkedő TEXT STYLE (szövegstílus) listamezőre. A szöveg felveszi az Ön által kiválasztott stílus tulajdonságait.



6 Ismételje meg az 5. pontban leírt folyamatot minden szövegblokkra. A szövegstílus akkor is megmarad, ha új szöveget ír be, vagy megváltoztatja az egyik beállítást. Most vigye át ugyanezt a mintát a fő szövegre is.



7 Pontonkénti felsorolásokat tartalmazó listákra vonatkozóan is létrehozhat stílusmintákat.



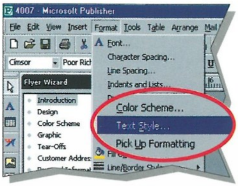
8 Mentse el munkáját, hogy megmaradjon az Ön által használt összes stílus.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

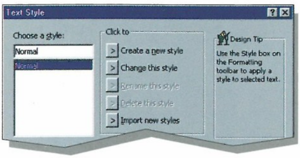
Új stílusminták létrehozása

Új stílusminták létrehozásához meg kell nyitnia egy mintául szolgáló dokumentumot. Ehhez egy már meglévő kiadványt, vagy, mint példánkban látható, akár egy üres dokumentumot is felhasználhat.

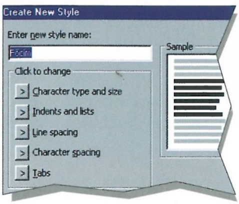
1 Először válassza ki a FORMAT (formátum) menüben a TEXT STYLE (szövegstílus) opciót.



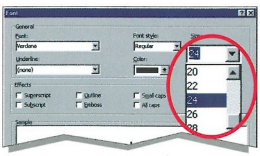
2 Ekkor megnyílik a TEXT STYLE (szövegstílus) párbeszédablak. A CLICK TO (kiválasztás) mezőben kattintson a CREATE A NEW STYLE (új stílus létrehozása) opcióra.



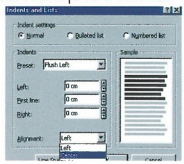
3 Adjon nevet az új stílusnak (példánkban a „főcím" elnevezést választottuk), majd válassza ki a betűtípusra és a betűméretre vonatkozó következő opciót.



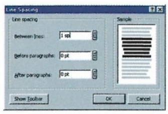
4 A FONT (betűtípus) párbeszédablakban válassza ki a megfelelő opciókat. A előzetes nézet ablakban nyomon követhet minden változtatást. Kattintson az OK gombra.



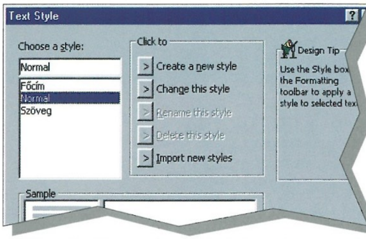
5 Válassza ki az INDENTS AND LISTS (bekezdések és felsorolások) opciót. Próbálja ki a lehetőségeket, majd választását erősítse meg az OK gombbal.



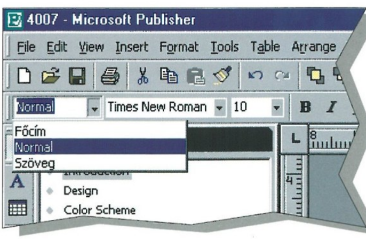
6 A következő LINE SPACING (sortávolság) opció segítségével válassza ki a kívánt sortávolságot. Az előzetes nézet kiváló segítséget nyújt ennek meghatározásához. Kattintson kétszer az OK gombra.



7 Ismételje meg a 2–6. pontban leírt lépéseket minden további létre hozni kívánt szövegstílus esetében. Minden új stílus megjelenik a TEXT STYLE (szövegstílus) listamezőjében. Végül kattintson az OK gombra, hogy visszatérjen dokumentumához.



8 Most már elmentheti munkáját és megfogalmazhatja a szöveget. Az Ön által létrehozott szövegstílusok a stílustárban rendelkezésre állnak.



TIPP

Már meglévő stílusmintákat alkalmazhat anélkül is, hogy azokat más fájlokból kellene importálnia. Ha az éppen szerkesztett új dokumentumban kialakította formátumlistáját, azt csupán stílusmintává kell átalakítania. A SAVE AS (mentés másként) parancs segítségével Publisher-stílusként mentheti el a kiválasztott formázásokat, illetve stílust, melyet később bármikor alkalmazhat.

AH 634–40–07

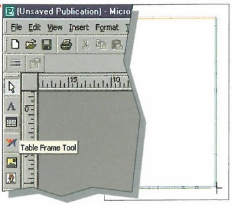
Egyszerű táblázatok készítése

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

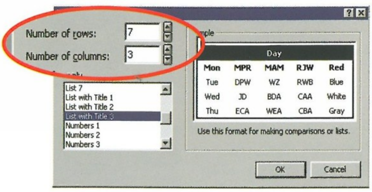
Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

Tegyük fel, hogy a biztonsági őrszemélyzet szolgálati beosztását táblázat formájában szeretné elkészíteni. Ebben a példában megmutatjuk, hogyan kell eljárnia.

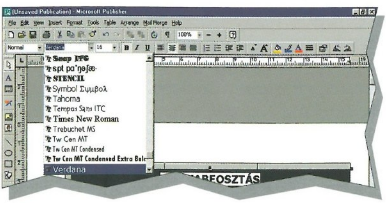
1 Nyisson meg egy üres kiadványt. Kattintson a TABLE FRAME TOOL (táblázat kereteszköz) gombra, és az oldalhatárokon belül rajzoljon egy keretet. Ennek méretét a későbbiek folyamán megváltoztathatja.



2 Engedje el az egér gombját. Ekkor megjelenik a CREATE TABLE (táblázat létrehozása) párbeszédablak. Válasszon ki egy táblázatformátumot (példánkban mi a 3. számú, „Lista címmel” elnevezésű mintát választottuk), és a sorok számaként írja be a hetes, az oszlopok számaként pedig a hármas számot.

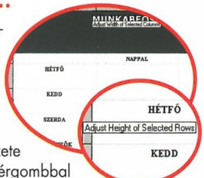


3 Ezután kattintson az OK gombra, hogy a táblázat megjelenjen az oldalon. A kurzor az első sor közepén található. Írja be a címet, és a szövegtörzshöz válassza ki a megfelelő betűtípust.



4 Most teljessé teheti a táblázatot. A bal oldali oszlopba írja be a hét napjait, a másik két oszlopba pedig a szolgálati időket. Válassza ki a megfelelő betűtípusokat és a színeket. Az adatok jobb megkülönböztethetősége érdekében különböző háttérszíneket alkalmazhat.

5 Állítsa be az oszlopok méretét. Ehhez kattintson a keretbe, hogy kijelölje azt, majd vigye a kurzort a táblázat bal oldali függőleges keretére. Amikor a kurzor kinézete megváltozik, benyomott egérgombbal addig húzza a sorokat, amíg a kívánt méretet el nem érik.

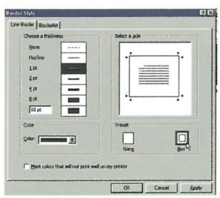


6 Ismételje meg ugyanezt az eljárást az oszlopok szélességének módosításához is, de ehhez a keret vízszintes szélére állítsa a kurzort.



7 Most sorokat illesztünk be a cellákba. Jelölje ki az egész táblázatot, kattintson a FORMAT (formátum) menüben a LINE/BORDER STYLE (vonalfajta/keretfajta) opcióra, majd válassza ki a MORE STYLES-t (további vonalfajták). A megnyíló párbeszédablakban kattintson a BOX (doboz) gombra. Válassza ki a megfelelő keretvastagságot, majd ezt követően kattintson az OK gombra.





8 Elkészült a táblázat. Igénye szerint megváltoztathatja a táblázat méretét, és el is tolhatja az oldal másik részére. Végül mentse el a munkáját, és nyomtassa ki több példányban, hogy a személyzetnek továbbíthassa.

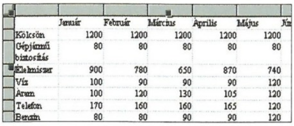


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Táblázat módosítása

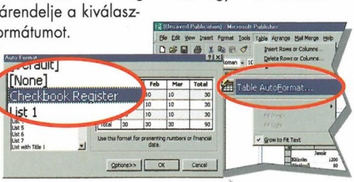
Importáltunk egy Excelben készített táblázatot. A táblázatban lévő adatok érthetőségének javítása érdekében célszerű a layoutot átdolgozni.

1 Jelölje ki a teljes importált táblázatot, azáltal, hogy a keretre kattint.

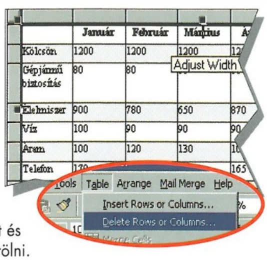


	Január	Február	Március	Április	Május	Jú
Kölcsön	1200	1200	1200	1200	1200	
Gépjármű biztosítás	80	80	80	80	80	
Élelmiszer	900	780	650	870	740	
Víz	100	90	90	90	120	
Áram	100	120	130	105	120	
Telefon	170	160	160	165	120	
Benzin	80	80	90	90	120	

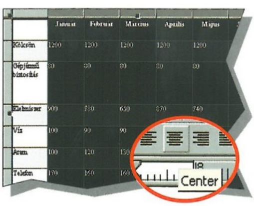
2 Kattintson a TABLE (táblázat) menüre, és válassza ki a TABLE AUTOFORMAT (táblázat automatikus formázása) opciót, hogy a táblázathoz egy előre meghatározott formátumot rendeljen hozzá. A táblázatformátumok listájából válassza ki a CHECKBOOK REGISTER (befizetési bizonylat kiállítása) formátumot. Kattintson az OPTIONS (opciók) gombra, ha bizonyos formázásokat – például mintákat és kereteket – nem kíván megváltoztatni. Ezután kattintson az OK gombra, hogy a táblázathoz hozzárendelje a kiválasztott formátumot.



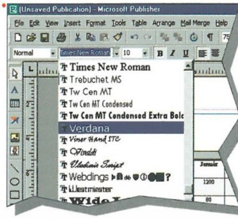
3 Az oszlopszélesség beállításához vigye a kurzort az egyik vízszintes oszlopfejre, és a szaggatott vonalak segítségével alakítsa ki a megfelelő oszlopszélességet. A TABLE (táblázat) menü megfelelő parancsaival oszlopokat és sorokat is lehet törölni.



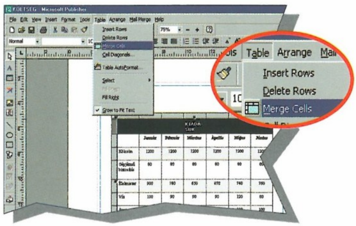
4 Jelölje ki a második oszlopot. Tartsa lenyomva a bal egérgombot, és húzza a kurzort jobbra, hogy kijelölje a további oszlopokat is. Ezután kattintson a CENTER (középre zárás) gombra.



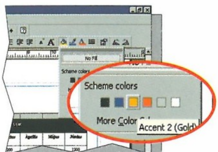
5 Illesszen be a táblázatba egy további sort, és írja be a táblázat címét. A cím jobb olvashatósága érdekében jelölje ki a címet, majd a megfelelő betűtípus kiválasztásával formázza annak szövegét.



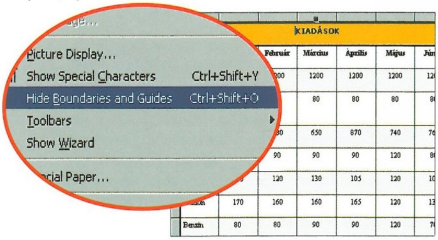
6 A cím töltse ki a teljes sorszélességet. Jelölje ki ehhez az első sort, majd a TABLE (táblázat) menüben válassza ki a MERGE CELLS (cellák egyesítése) opciót.



7 A cím hátterének kialakításához jelölje ki a cellát, és kattintson a FILL COLOR (kitöltő szín) gombra. Válasszon valamilyen világos színt a cím kiemeléséhez.



8 Elkészült a táblázat. Nyomtatás előtt a táblázat megjelenítéséhez kattintson a VIEW (nézet) menüben a HIDE BOUNDARIES AND GUIDES (segédvonalak elrejtése) opcióra.



AH 634–41–08

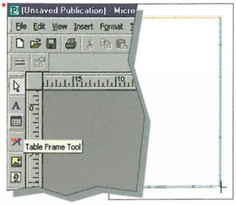
Egyszerű táblázatok készítése

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

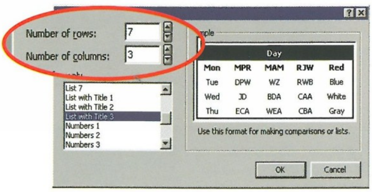
Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

Tegyük fel, hogy a biztonsági őrszemélyzet szolgálati beosztását táblázat formájában szeretné elkészíteni. Ebben a példában megmutatjuk, hogyan kell eljárnia.

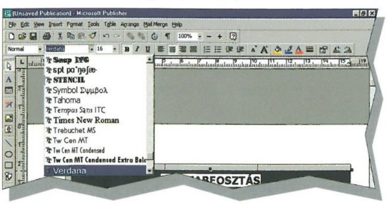
1 Nyisson meg egy üres kiadványt. Kattintson a TABLE FRAME TOOL (táblázat kereteszköz) gombra, és az oldalhatárokon belül rajzoljon egy keretet. Ennek méretét a későbbiek folyamán megváltoztathatja.



2 Engedje el az egér gombját. Ekkor megjelenik a CREATE TABLE (táblázat létrehozása) párbeszédablak. Válasszon ki egy táblázatformátumot (példánkban mi a 3. számú, „Lista címmel" elnevezésű mintát választottuk), és a sorok számaként írja be a hetes, az oszlopok számaként pedig a hármas számot.

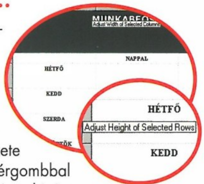


3 Ezután kattintson az OK gombra, hogy a táblázat megjelenjen az oldalon. A kurzor az első sor közepén található. Írja be a címet, és a szövegtörzshöz válassza ki a megfelelő betűtípust.

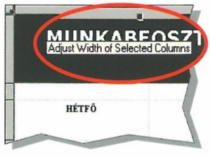


4 Most teljessé teheti a táblázatot. A bal oldali oszlopba írja be a hét napjait, a másik két oszlopba pedig a szolgálati időket. Válassza ki a megfelelő betűtípusokat és a színeket. Az adatok jobb megkülönböztethetősége érdekében különböző háttérszíneket alkalmazhat.

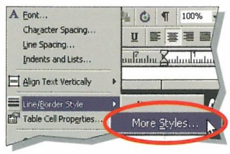
5 Állítsa be az oszlopok méretét. Ehhez kattintson a keretbe, hogy kijelölje azt, majd vigye a kurzort a táblázat bal oldali függőleges keretére. Amikor a kurzor kinézete megváltozik, benyomott egérgombbal addig húzza a sorokat, amíg a kívánt méretet el nem érik.

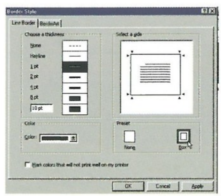


6 Ismételje meg ugyanezt az eljárást az oszlopok szélességének módosításához is, de ehhez a keret vízszintes szélére állítsa a kurzort.



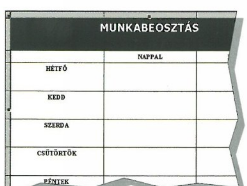
7 Most sorokat illesztünk be a cellákba. Jelölje ki az egész táblázatot, kattintson a FORMAT (formátum) menüben a LINE/BORDER STYLE (vonalfajta/keretfajta) opcióra, majd válassza ki a MORE





STYLES-t (további vonalfajták). A megnyíló párbeszédablakban kattintson a BOX (doboz) gombra. Válassza ki a megfelelő keretvastagságot, majd ezt követően kattintson az OK gombra.

8 Elkészült a táblázat. Igénye szerint megváltoztathatja a táblázat méretét, és el is tolhatja az oldal másik részére. Végül mentse el a munkáját, és nyomtassa ki több példányban, hogy a személyzetnek továbbíthassa.

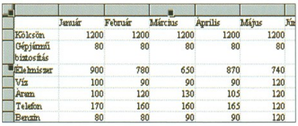


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Táblázat módosítása

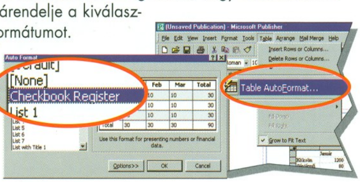
Importáltunk egy Excelben készített táblázatot. A táblázatban lévő adatok érthetőségének javítása érdekében célszerű a layoutot átdolgozni.

1 Jelölje ki a teljes importált táblázatot, azáltal, hogy a keretre kattint.

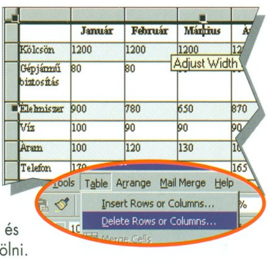


	Január	Február	Március	Április	Május
Kölcsön	1200	1200	1200	1200	1200
Gépjármű biztosítás	80	80	80	80	80
Élelmiszer	900	780	650	870	740
Víz	100	90	90	90	120
Áram	100	120	130	105	120
Telefon	170	160	160	165	120
Benzin	80	80	90	90	120

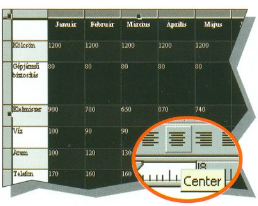
2 Kattintson a TABLE (táblázat) menüre, és válassza ki a TABLE AUTOFORMAT (táblázat automatikus formázása) opciót, hogy a táblázathoz egy előre meghatározott formátumot rendeljen hozzá. A táblázatformátumok listájából válassza ki a CHECKBOOK REGISTER (befizetési bizonylat kiállítása) formátumot. Kattintson az OPTIONS (opciók) gombra, ha bizonyos formázásokat – például mintákat és kereteket – nem kíván megváltoztatni. Ezután kattintson az OK gombra, hogy a táblázathoz hozzárendelje a kiválasztott formátumot.



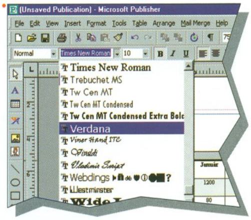
3 Az oszlopszélesség beállításához vigye a kurzort az egyik vízszintes oszlopfejre, és a szaggatott vonalak segítségével alakítsa ki a megfelelő oszlopszélességet. A TABLE (táblázat) menü megfelelő parancsaival oszlopokat és sorokat is lehet törölni.



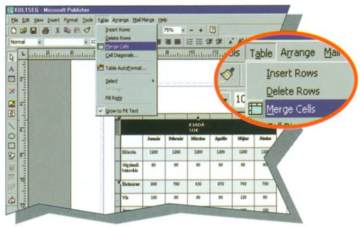
4 Jelölje ki a második oszlopot. Tartsa lenyomva a bal egérgombot, és húzza a kurzort jobbra, hogy kijelölje a további oszlopokat is. Ezután kattintson a CENTER (középre zárás) gombra.



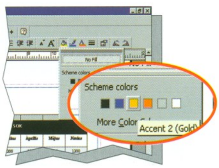
5 Illesszen be a táblázatba egy további sort, és írja be a táblázat címét. A cím jobb olvashatósága érdekében jelölje ki a címet, majd a megfelelő betűtípus kiválasztásával formázza annak szövegét.



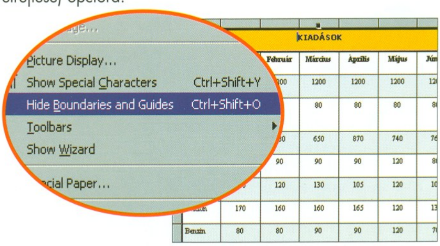
6 A cím töltse ki a teljes sorszélességet. Jelölje ki ehhez az első sort, majd a TABLE (táblázat) menüben válassza ki a MERGE CELLS (cellák egyesítése) opciót.



7 A cím hátterének kialakításához jelölje ki a cellát, és kattintson a FILL COLOR (kitöltő szín) gombra. Válasszon valamilyen világos színt a cím kiemeléséhez.



8 Elkészült a táblázat. Nyomtatás előtt a táblázat megjelenítéséhez kattintson a VIEW (nézet) menüben a HIDE BOUNDARIES AND GUIDES (segédvonalak elrejtése) opcióra.



Kisebb publikációk

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A Publisher kiválóan alkalmas jegyek, címkék, kártyák és más kisebb dokumentumok készítéséhez. Az egyetlen funkció, amely különös figyelmet követel, az a nyomtatás. Ha nagy számú másolatra van szüksége, vagy különleges papírt, illetve formátumot kíván alkalmazni, akkor legjobb, ha dokumentumát nyomdába adja.

A kisebb dokumentumok – például jegyek vagy névjegykártyák – elkészítése és nyomtatása olyan követelményeket támaszt a rendelkezésre álló berendezésekkel szemben, amelyeket nem minden felhasználó tud biztosítani. Például az A4 formátumban kinyomtatott jegyek felvágása nagy időráfordítást követelő precíz munkát kíván, amelyhez az Ön felszerelései, eszközei nem feltétlenül alkalmasak.

Ezért dokumentumát olyan pontossággal készítse el, amennyire csak lehetséges, végezzen el minden szükséges beállítást, majd egy professzionális nyomdába adja be a dokumentumot. Ha így jár el, nem érhetik kellemetlen meglepetések, és az eredmény megfelel majd kreatív munkája minőségének. Névjegykártyák esetében is célszerűbb, ha bizalommal fordul valamelyik nyomdához, ahol a dokumentumához leginkább megfelelő papírfajtát tudják biztosítani.



A Publisher kiválóan alkalmas kisebb dokumentumok, például jegyek készítéséhez. A kiadvány elhelyezését azonban először A4 formátumú oldalon célszerű beállítani, hogy ne sok papír menjen veszendőbe.

Kisebb dokumentumok készítése

Nyomdába adandó dokumentumának előkészítési munkálatai alapvető fontosságúak. Meg kell határoznia dokumentumának formátumát ugyanúgy, mint az A4 formátumú oldalon történő elhelyezését, hogy a maximális számú másolat férjen el egy lapon. Meg kell határoznia a dokumentum nyomtatására vonatkozó összes beállítást is. A legtöbb nyomda vállalja Publisher-fájlok nyomtatását. Célszerű azonban előzetesen megérdeklődni, hogy milyen szoftvert használnak, egyrészt a programok közötti esetleges összeférhetetlenség elkerülése érdekében, másrészt azért, hogy az Ön által elvégzett beállítások változatlanul megmaradjanak. A Publisher kiválóan alkalmas kisebb kiadványok készítéséhez. Számos varázsló mutatja Önnek, hogyan kell eljárnia. Ha nyomdai szolgáltatásokat kíván igénybe venni, célszerű elgondolkodnia azon, hogy hogyan helyezi el az objektumot az adott oldalon, vagy tanácsot kell kérnie annak érdekében, hogy a lehető legkevesebb papír menjen veszendőbe. Nagyon fontos a megfelelő nyomtató kiválasztása (lásd a második oldalon az ábrát: nyomtató kiválasztása). Ha úgy dönt, hogy saját nyomtatóját használja, semmilyen különleges nehézségekbe nem ütközik mindaddig, amíg dokumentuma kisebb, mint az A4 formátum. A Publisher különböző varázslók szolgáltatásait kínálja az olyan dokumentumok kialakításához, mint az üdvözlőlapok

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

vagy a névjegykártyák. A fő elemek méretének beállítása és elhelyezése minden esetben a kiadványminta alapján történik, amely egy színpalettát, vagy fekete-fehér nyomtatást is felkínál. Ezeket a kiadványmintákat egyénileg, tetszése szerint átalakíthatja.

Ha pontos elképzelése van az elkészítendő dokumentumról, vagy ha különleges ízlése van, akkor teljesen új dokumentumot is létrehozhat. A Publisher üres oldalformátumokat kínál fel Önnek, amelyeken varázsló alkalmazása nélkül állíthatja össze kiadványait. Névjegykártya-, jegyzettömb- és üdvözlőlap formátumok állnak rendelkezésre.

Természetesen már meglévő kiadványmintákat is alkalmazhat, ebben az esetben csak a szöveget és a képeket kell saját magának beillesztenie.

Nyomtatás és papírformátum

Bizonyos formátumok lehetővé teszik oldalanként több másolat elhelyezését is. Ha ennek ellenére mégis egyéni formátumot választ, a Publisher általában egy oldalra csak egy másolatot nyomtat. Ezt követően a vágási jelek mellett kivághatja a kinyomtatott dokumentumot. Ha a program nem nyomtatta ki ezeket a jeleket, válassza ki a megfelelő opciót (lásd az alábbi tippet).

Annyi másolatot nyomtathat, amennyit a Publisher egy oldalon el tud helyezni. A másolatok közötti távolság is beállítható, ha a PRINT (nyomtatás) ablakban az PROPERTIES (beállítások) opcióra kattint.

TIPP

Ha dokumentumának mérete kisebb, mint az A4 formátum, kattintson a PRINT (nyomtatás) ablakban a PRINT CUT-OUT LINES (kivágási jelek nyomtatása) jelölőnégyzetbe, így pontosabban vághatja ki a dokumentumot. Ezek a jelek nagyon nagy segítséget nyújthatnak, ha több másolat található egy lapon. Ha jegyeket vagy más dokumentumokat nyomtat A4 formátumú papírra, használja a Publisher előre meghatározott formátumait, melyek az oldalankénti példányszám optimalizálására szolgálnak. Valószínűleg Ön is a különböző nyomtatványmintákra előre meghatározott nyomtatási opciókat alkalmazza, ezeket azonban tetszőlegesen meg is változtathatja.

A NYOMTATÓ KIVÁLASZTÁSA

A dokumentum kinyomtatásához nyomtatója egy ún. nyomtatómeghajtó (driver) fájlt használ. A meghajtó kiválasztását az alkalmazott nyomtatónak megfelelően kell elvégezni.

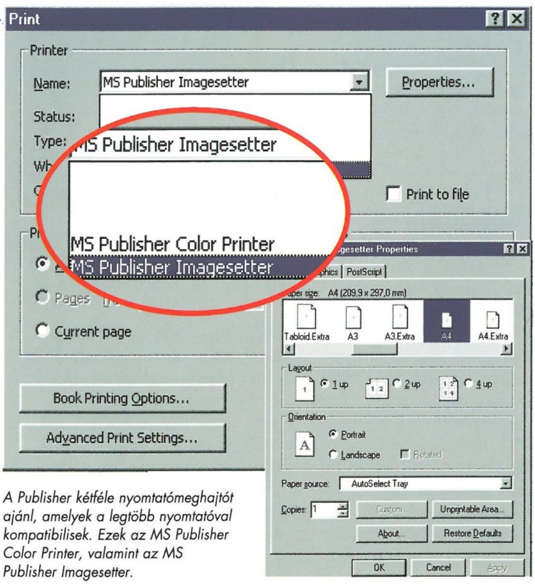
A nyomtatómeghajtó a felhasználói program része, amely lehetővé teszi a különböző alkalmazások számára, hogy a nyomtatójával kommunikáljanak. Ha a Microsoft Publisher programmal dolgozik, a meghajtó tájékoztatja a programot a nyomtató teljesítményéről, és hasznosítja ezeket az információkat dokumentuma beállításainak a nyomtató tulajdonságaihoz való illesztésekor, hogy a nyomtató képességeit maximálisan ki lehessen használni.

A nyomtató helyes használata érdekében először is fel kell telepíteni a megfelelő meghajtó-programot. Ezt a szoftvert általában a nyomtatóval együtt lehet megvásárolni, vagy már a Windows telepítésekor feltelepítik. Ha a Windows telepítésekor meghatározza a nyomtató típusát, a telepítő-rendszer automatikusan megkeresi az alkalmas meghajtó programot.

Ha nem a megszokott, hanem egy másik nyomtatóval szeretne dolgozni, akkor új meghajtó programot kell telepítenie. Így kikeresheti a nyomtatót, amelyet használni szeretne, ekkor a meghajtó-program automatikusan elindul. Nem vesz észre semmilyen különbséget, azonban dokumentuma mégis illeszkedik a nyomtató képességeihez. Ha kiadványa mégsem felelne meg elvárásainak, a hiba valószínűleg a nyomtatómeghajtó programban keresendő.

Rendkívül fontos a nyomtatómeghajtó program helyes beállítása, különösen akkor, ha munkáját nyomdába adja. A Publishert két nyomtató-meghajtó programmal szállítják, mindkettő a nyomtatók széles választékával tud kommunikálni.

Kattintson a FILE (fájl) menüben a PRINT (nyomtatás) parancsra és válassza ki a nyomtatót (lásd az alsó ábrát). Az MS Publisher Color Printer színes nyomtatómeghajtó programja a nyolc leggyakrabban használt nagyfelbontású színes nyomtatóval tud együttműködni. Az MS Publisher Imagesetter levilágító-meghajtó programja pedig a kilenc legkeresettebb nyomdai levilágítóval kompatibilis. Található olyan nyomdaüzemeket is, ahol csak PostScript nyelvet értelmezni tudó nyomtatókat használnak, azonban a meghajtó-programok egy része legtöbbször kompatibilis ezzel. Ha a nyomtató, amelyet alkalmazni szeretne, nem felel meg egyik meghajtó-programnak sem, olyan meghajtóprogramot kell keresnie, amelyet a Windows telepítő ablakának segítségével feltelepíthet számítógépére (ehhez nem szükséges a nyomtatót a számítógéphez csatlakoztatni). Szükség esetén az Interneten is kereshet meghajtóprogramot. Normál esetben a Publisher meghajtó-programjai a legtöbb nyomtatóval kompatibilisek.



A Publisher kétféle nyomtatómeghajtót ajánl, amelyek a legtöbb nyomtatóval kompatibilisek. Ezek az MS Publisher Color Printer, valamint az MS Publisher Imagesetter.

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Design-képtár

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A design-képtár kisebb grafikai minták választékát kínálja. Saját objektumainak beillesztésével egyénileg alakíthatja, bővítheti képtárát annak érdekében, hogy a gyakran használt objektumok mindig gyorsan kéznél legyenek.

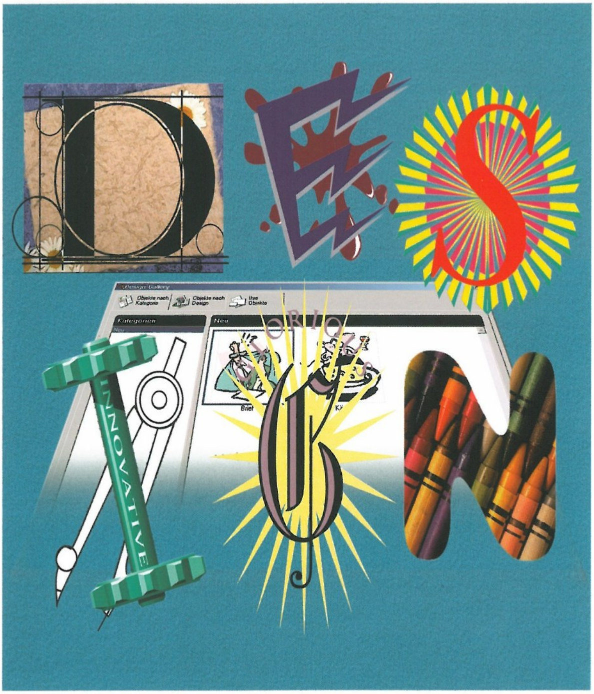
A Publisher design-képtára több mint 60 objektumot foglal magában. Ezek között találhatók logók, magazincímek, címkék, naptárak és sok más javasolt designelem. Minden elem szöveg-, grafikai- és táblázatkeretből tevődik össze, amelyek – mint minden normális objektum – áthelyezhetők, és méreteiket illetően megváltozathatók. Új kiadványaihoz további designelemeket találhat a Publisher kiadványmintáiban is.

Egyszerű designelemek

A design-képtár három fület, illetve ahhoz tartozó párbeszédlapot tartalmaz. A két első fülön találhatók a Publisher által előre meghatározott objektumok. Ezek mindig ugyanazokat az elemeket tartalmazzák, de más és más elrendezésben. Az objektumok listája kategóriák szerint csoportosított, így például minden logó típusú designelemet megtalálhat a lista megfelelő pontja alatt. A második párbeszédlap – amelynek címe „Objektumok design szerint" – azonos mintájú designkészleteket foglal magában, a kiadványok minden fajtájára vonatkozóan. A harmadik fül – „Az Ön objektumai" -párbeszédlapján helyezkednek el a saját választása szerinti designelemek.

Saját objektumok mentése

A Publisher design-képtárának objektumai nem változtathatók meg, nem nevezhetők át és nem törölhetők, így az sem lehetséges, hogy ehhez a listához új objektumokat fűzzön hozzá. Ez csak az „Ön objektumai" párbeszédlapon lehetséges, amely éppen ezt a célt szolgálja.



A Publisher design-képtárából származó objektumok segítségével hatásosabbá teheti dokumentumait.

Amikor egy új dokumentumot megnyit, a design-képtár még üres. Ekkor lehetősége nyílik saját kategóriák kialakítására, vagy abból a dokumentumból származó objektumokkal, amelyen éppen dolgozik, vagy egy másik dokumentum design-képtárából. Ha egy objektumot vagy objektumcsoportot rendszeresen használ, a design-képtár rendkívül ideális abból a célból, hogy ezeket az elemeket ott tárolja, majd szükség esetén ismét előhívja azokat.

Mire szolgál a design-képtár?

Magától értetődő, hogy a másolás/beillesztés funkció segítségével is beilleszthet objektumokat dokumentumaiba. Ehhez jelöljön ki egy vagy több keretet, az EDIT (szerkesztés) menüben kattintson a COPY (másolás), majd saját dokumentumában – ugyanebben a menüben – a PASTE (beillesztés) parancsra. Rövid dokumentum esetén bizonyára ez a legegy-

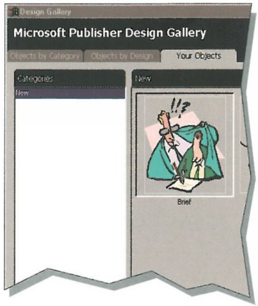
ISBN 2.8302.2258-X

szerűbb megoldás. Ha viszont hosszabb dokumentumról van szó, érdemesebb a design-képtár objektumait alkalmazni. A design-képtárát akár meg is duplázhatja. Ha galériája sokféle elemet tartalmaz, ez sok munkát takaríthat meg Önnek.

Képtár létrehozása

Ennek az elvnek a segítségével létrehozhat egy olyan dokumentumot, amely csak a rendszeresen, illetve gyakran használt objektumokat tartalmazza. Gyűjtse össze valamennyi, az Ön számára érdekes objektumot, és rendezze ezeket személyesen kialakított képtárán belül különböző kategóriákba. Minden alkalommal, amikor új dokumentumot készít, már csak ezt a képtárat kell importálnia.

Mentse el az Ön által kiválasztott objektumokat az „Ön objektumai" fül párbeszédlapján ugyanazon a dokumentumon belül azzal a céllal, hogy ezeket más kiadványokba importálhassa, és hogy bármelyik designelemet kiadványaiban felhasználhassa.



A design-képtár alkalmazása

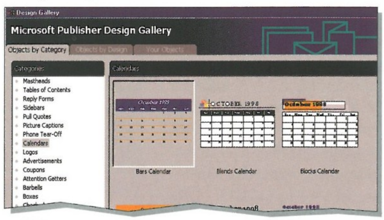


A design-képtár funkcióinak alkalmazása során az objektumok eredetétől függetlenül mindig ugyanolyan módon kell eljárni.

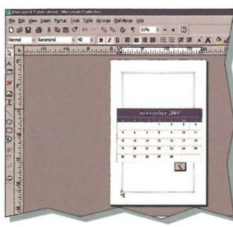
1 Nyisson meg egy kiadványt, majd kattintson az eszköztár DESIGN GALLERY OBJECT (design galéria objektum) gombjára. Itt három fül, illetve párbeszédlap található. Ebből kettő kategóriák vagy formátumok szerint rendezve tartalmazza a Publisher objektumait, a harmadik pedig az Ön objektumait tárolja. Mindhárom párbeszédlap objektumainak felhasználása azonos módon történik.



2 A kategóriák, vagy designelemek a bal oldali listában találhatók, az objektumok pedig a jobb oldalon. Jelölje ki valamelyik kategóriát vagy designelemet, majd kattintson arra az objektumra, amellyel dolgozni kíván.



3 Ekkor automatikusan megtörténik az objektum beillesztése az Ön dokumentumába. Mint minden grafika, ez is áthelyezhető, és mérete is megváltoztatható.



TIPP

Objektumcsoportok

A design-képtárban tárolhatja az egyes objektumokat, valamint objektum- csoportokat. Jelölje ki az adott objektumokat, hogy csoportot képezzen belőlük. Ha ezeket az elemeket elmenti a design-képtárba, akkor azok a továbbiakban már egyéni objektumoknak tekintendők.

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

Sorozatnyomtatás

Bizonyára tudja, hogy a Publisher segítségével kiadványok egész sorát készítheti el. Most e dokumentumok sorozatnyomtatásával foglalkozunk.

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A sorozatnyomtatás segítségével több dokumentumot (például leveleket vagy címkéket) készíthet oly módon, hogy egy adatbázis információit a kiválasztott alapmintába illeszti be. Egyébként a sorozatnyomtatás opciót bármilyen információnak a készülő dokumentumba történő importálására is használhatja. Képzelje most el, hogy valamilyen termék vagy szolgáltatás katalógusát szeretné kiadni. Ebben az esetben lehetősége nyílik arra, hogy egy adatbankból adatokat importáljon, és a kiadvány elkészítése érdekében egy fájlba illessze be azokat. Így adatbázisának teljes tartalma továbbra is elmentett marad, ugyanakkor egyéni módon alakíthat ki különféle dokumentumokat (például katalógusokat, vagy prospektusokat) oly módon, hogy az adatbázisból automatikusan elemeket illeszt be azokba.



Mielőtt hozzákezd a kiadványszerkesztéshez, létre kell hoznia az adatbázist, így szóba jöhet például egy címjegyzék. A készítendő Publisher dokumentumnak megfelelő hellyel kell rendelkeznie a később importálandó adatok számára.

Kiválasztás a sorozatnyomtatáshoz

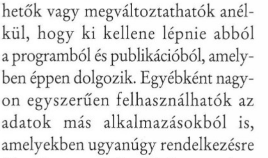
Nem szükséges, hogy az adatbázisban lévő összes adatot átvegye és kinyomtassa. Vegyük például azt az esetet, amikor egy levelet nem kíván minden olyan személynek elküldeni, aki a címjegyzékében szerepel. A Publisher lehetővé teszi meghatározott adatok kiválasztását. A kiválasztást bizonyos szempontok alapján végezheti el, sőt kombinálhatja is a szempontokat, ezáltal szűkítheti a választási lehetőségeket. Néhány adatelemet felhasználhat a sorozatban nyomtatandó dokumentumhoz, míg másokat mellőzhet, azonban minden adat elmentett marad az adatbázisában.

Adatbázis létrehozása

A sorozatnyomtatás megkezdése előtt létre kell hozni az adatbázist. Az adatforrás közvetlenül a Publisherben is előállítható, ami azt jelenti, hogy egy „címlistát" kell bevinni a dokumentumba még akkor is, ha más, tehát nem cím típusú információról van szó. A fájlt más programmal (ilyen például a Microsoft Word, az Excel vagy a Works) is összekapcsolhatja. A Publisher címlista előnyei kézenfekvőek: az adatok bővíthetők, törölhetők vagy megváltoztathatók anélkül, hogy ki kellene lépnie abból a programból és publikációból, amelyben éppen dolgozik. Egyébként nagyon egyszerűen felhasználhatók az adatok más alkalmazásokból is, amelyekben ugyanúgy rendelkezésre áll az összes szűrőopció. Ilyen esetben azonban nem áll fenn az a lehetőség, hogy megváltoztathassa az adatforrást anélkül, hogy elhagyná a Publisherben az aktuális publikációt.

ADATFORRÁSOK

A Publisher más alkalmazásokból származó adatokat is fel tud használni sorozatnyomtatáshoz. A program a következő formátumokat ismeri fel: Access, Excel (3.0 vagy magasabb verzió), FoxPro (2.0 vagy magasabb verzió), Word táblázatok vagy kapcsolt dokumentumok, Works (amennyiben a fájl nem tartalmaz képletet), dBase III, IV, és V, valamint korlátozott mértékben ASCII fájlok (kivéve, ha azok fix rovatokat tartalmaznak).

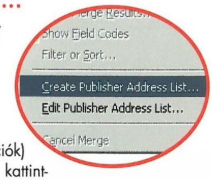


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

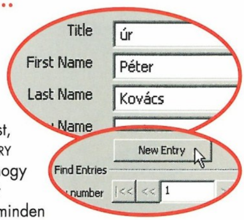
A sorozatnyomtatás alkalmazása

Bemutatjuk Önnek a sorozatnyomtatás funkcióit egy nagyvállalat főnöki titkárnőinek írt levél példáján.

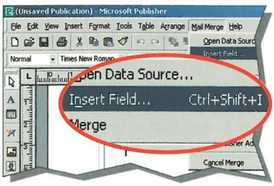
1 Nyisson meg egy üres publikációt. Ehhez kattintson a FILE (fájl) menüben a NEW (új) menüpontra. A katalógusban válassza ki a BLANK PUBLICATIONS (üres publikációk) fület, és a megnyíló lapon kattintson a CREATE (létrehozás) opcióra. Ezután a MAIL MERGE (körlevél) menüben válassza a CREATE PUBLISHER ADDRESS LIST (címlista létrehozása) opciót.



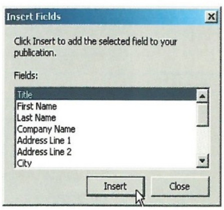
2 A megnyíló párbeszédablakban adja meg az első személyre vonatkozó adatokat. Ha befejezte a beírást, kattintson a NEW ENTRY (új bevitel) gombra, hogy további adatelemeket hozhasson létre. Ha minden címet beírt, kattintson a CLOSE (bezár) gombra, nevezze el adatbázisát, majd ezt követően kattintson a SAVE (mentés) gombra.



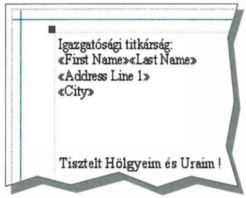
3 Most a szokásos módon írja meg a levelet. Illesszen be szöveget és grafikákat. Ha az adatbázisában szereplő valamelyik személlyel kapcsolatban információt kíván bevinni, álljon a kurzorral erre a szövegrészre, és a MAIL MERGE (körlevél) menüben kattintson az INSERT FIELD (mező beillesztése) opcióra.



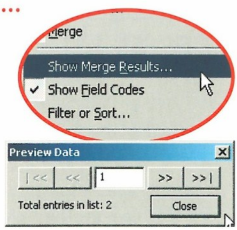
4 Ekkor megnyílik egy párbeszédablak. Válassza ki a szóba jöhető rovatokat. A rovatnevek idézőjelben jelennek meg az Ön szövegében.



5 A mezők beillesztésekor ügyelnie kell a szóköz és az esetleges központozások alkalmazására. Ha minden mezőt beillesztett, kattintson a CLOSE (bezár) gombra. Most elvégezheti levelének formázását. Formázza meg a szöveget, de ennek során ne feledkezzen meg a kihagyott helyekről sem. Ezeket a „fogd és vidd" módszer segítségével helyezheti át.



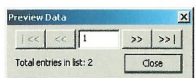
6 Mentse el munkáját. Kattintson a MAIL MERGE (körlevél) menüben a MERGE (egyesítés) menüpontra, majd a SHOW MERGE RESULTS (egyesítés eredményének megjelenítése) opcióra. Ezzel előhívja adatbankja információit. A PREVIEW DATA (adat előzetes nézet) ablakban kattintson a nyilakra, hogy az egyes adatelemek megjelenjenek.

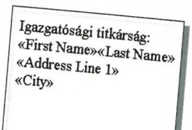


7 A levél kinyomtatásához a FILE (fájl) menüben válassza a PRINT MERGE (körlevél nyomtatás) opciót. Ekkor megnyílik a PRINT MERGE (körlevél nyomtatás) ablak. Adja meg a nyomtatási opciókat, majd kattintson az OK gombra.



8 Elkészült a főnöki titkárnők számára egyénileg kialakított levél, amely a megfelelő adatokat tartalmazza.





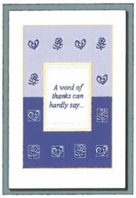
Objektumok hozzáadása a Design képtárhoz

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

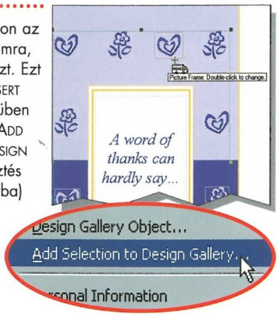
Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A Design képtárban olyan objektumokat tárolhat, amelyek bármikor hozzáférhetők. Most azt mutatjuk meg, hogyan illeszthet újabb objektumokat a Design képtárba.

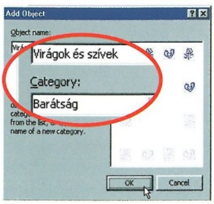
1 Nyisson meg egy olyan objektumokkal rendelkező publikációt, amelyeket el szeretne menteni. Példaként egy üdvözlőlapot választottunk.



2 Kattintson az objektumra, hogy kijelölje azt. Ezt követően az INSERT (beszúrás) menüben válassza ki az ADD SELECTION TO DESIGN GALLERY (beillesztés a design képtárba) opciót.

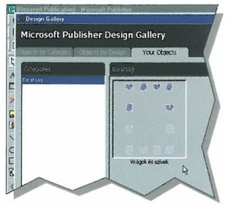


3 A párbeszédablakban megjelenik az Ön által kiválasztott objektum. Adjon megfelelő nevet az objektumnak, majd válasszon ki egy kategóriát. Később új objektumokat helyezhet el ebben a kategóriában, vagy akár új kategóriákat is létrehozhat.

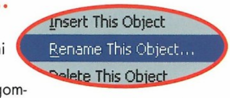


4 Kattintson az OK gombra. Ellenőrizze, hogy objektuma megjelenik-e a Design képtárban? Ezt úgy teheti meg, hogy az eszköztárban a DESIGN GALLERY OBJECT (design képtár objektum) szimbólummal jelzett gombra kattint.

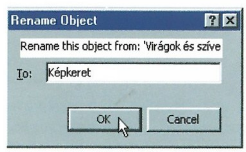
5 Kattintson a YOUR OBJECTS (ön objektumai) fülre. A fülhöz tartozó lapon láthatja az éppen most elmentett objektumot és kategóriájának megnevezését.



6 Most szeretnénk átnevezni az objektumot. Ehhez kattintson a jobb egérgombbal az objektumra, és a listamezőben válassza ki a RENAME THIS OBJECT (objektum átnevezése) opciót.



7 Írja be az új elnevezést a RENAME OBJECT (objektum átnevezése) párbeszédablak megfelelő mezőjébe, és erősítse meg az OK gombbal. Ezt követően a fentiekben leírtak szerint illesszen be további objektumokat és kategóriákat.



8 Példánkban három kategóriát alakítottunk ki, amelyek objektumai bármikor rendelkezésre állnak.

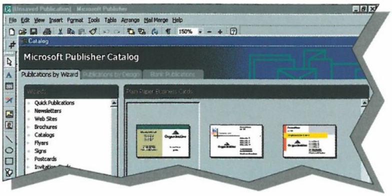


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

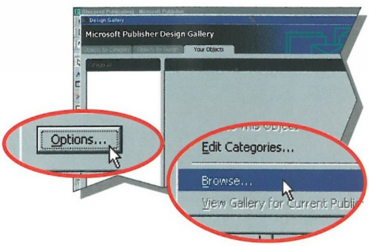
Objektumok importálása a Design képtárból

Minden publikáció magában foglalja saját Design képtárát, amely azonban átmásolható az egyik dokumentumból a másikba. A következő példában megtudhatja, hogyan importálhat objektumot egy másik dokumentumból, és hogyan mentheti el azt egy új publikációba.

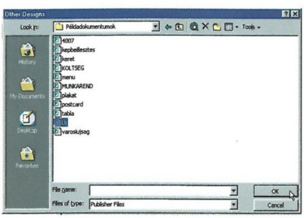
1 Nyisson meg egy új publikációt. Példánkban egy névjegykártya mintát választottunk ki.



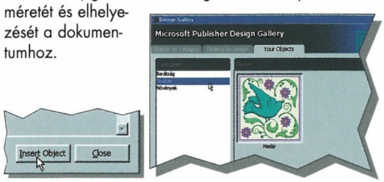
2 Kattintson az eszköztárban a DESIGN GALLERY OBJECT (design képtár objektum) szimbólummal jelzett gombra. Ezután kattintson a YOUR OBJECTS (ön objektumai) fülhöz tartozó lap alsó részén az OPTIONS (opciók) gombra. A megnyíló listamezőben válassza a BROWSE (tallózás) parancsot.



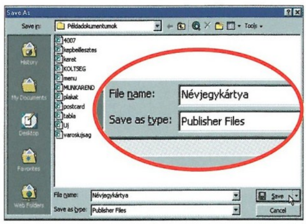
3 Keresse ki a képtárban tárolt publikációk közül azt, amelyiket fel szeretné használni. Válassza ki a megfelelő fájlt, majd kattintson az OK gombra.



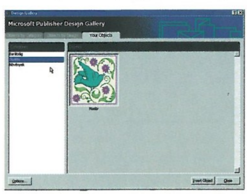
4 Ekkor megnyílik a kiválasztott képtár. A bal oldalon láthatja az Ön által létrehozott kategóriákat, míg a jobb oldalon az adott kategória objektumai jelennek meg. Válassza ki az egyik kategóriát, és kattintson kétszer az egyik objektumra. A másik lehetőség az, hogy az INSERT OBJECT (objektum beillesztése) gombra kattint. Igazítsa az objektum méretét és elhelyezését a dokumentumhoz.



5 Ahhoz, hogy a kiválasztott képtárt összekapcsolja a dokumentummal, el kell mentenie a fájlt. Válassza ki a FILE (fájl) menüben a SAVE AS (mentés másként) opciót, adjon a fájlnak egy nevet, majd kattintson a SAVE (mentés) gombra.



6 Ettől kezdve minden alkalommal, amikor megnyitja ezt a dokumentumot, rendelkezésére állnak a képtárban tárolt objektumok, ugyanakkor új objektumokat illeszthet be, valamint új kategóriákat hozhat létre.



Űrlap készítése

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A fej- és lábléccel, valamint különböző mezőkkel rendelkező űrlapok a gyakran használatos dokumentumok közé tartoznak. Ha előre megszerkesztett űrlapra van szüksége, a Publisher egy sor megfelelő űrlapmintát bocsát rendelkezésére.

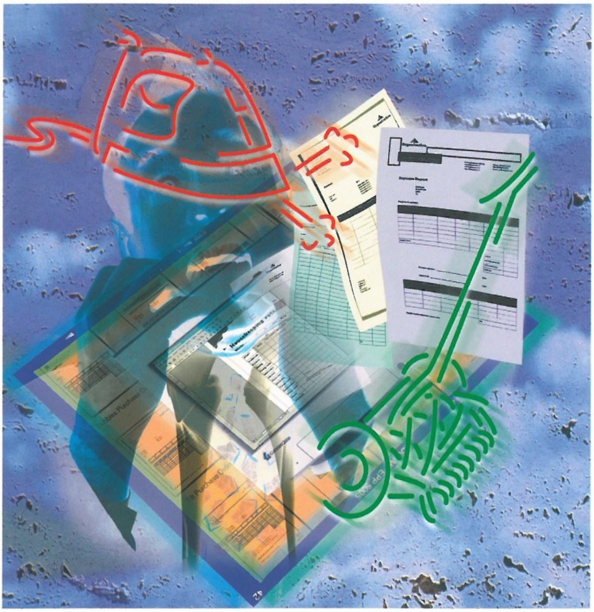
A Publisher véleménye szerint az űrlapok főként az üzleti életben használatosak. Az üzleti űrlapok között számos űrlapminta található, amelyek formailag tíz alcsoportba tartoznak. Az űrlapminták gyakorlatilag minden üzleti folyamatot lefednek. Egy-egy alapmintát más felhasználási célokhoz is hozzáigazíthat. A legtöbb minta listák és táblázatok formájában készült, tehát az oszlopok mérete és az oldal-layout könnyen megváltoztatható.

Egyénileg kialakított űrlapminták

Űrlapok készítésénél a Publisher felkínálja Önnek a lehetőséget, hogy logót vagy grafikát illesszen be, amelyek később más dokumentumokba – például névjegykártyákba, termék katalógusokba, vagy brosúrákba – integrálhatók, ezáltal egységes kép alakítható ki. Láthatja, hogy minden űrlap fekete-fehér színű annak érdekében, hogy gyorsan és nagy példányszámban kinyomtatható és szétosztható legyen. Ha szükséges, akkor színesben elmentett elemek is beilleszthetők.

A Publisher Design képtára előre elkészített sablonokat kínál, amelyek az INSERT (beszúrás) menüből hívhatók be. A kártya hátoldalán szereplő példánk alapján is láthatja, hogy milyen egyszerű egy meglévő űrlapot saját kívánságaink szerint átalakítani.





A Publisher űrlapmintái az üzleti életben történő alkalmazás céljából készültek, azonban más tevékenységi területen történő felhasználásra is egyszerűen átalakíthatók.

ŰRLAPMINTÁK

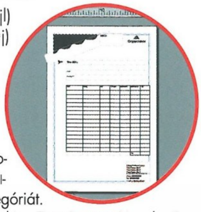
A Publisher tíz különböző felhasználási célra kínál űrlapmintákat.
KÖLTSÉGELSZÁMOLÁS. A praktikus keretek lehetővé teszik az utazási költségekre vagy az üzleti tárgyalások időpontjára vonatkozó tételek felsorolását. A felelősök aláírásának elhelyezésére célszerű egy külön mezőt számításba venni.
FAX FEDŐLAP. A fax fedőlap áttekintést nyújt a legfontosabb adatokról – például a küldött oldalak számáról – és tartalmaz egy mezőt a megjegyzések számára is.
KÉSZLETLISTA. A lista egy hét oszlopból álló táblázat formájában jelenik meg, amelybe minden cikk és egység beírható.
SZÁMLA. Szabványos számlanyomtatvány címmezővel és a számlázott tételek leírásával.
MEGRENDELÉS. Hasonló űrlap, mint az előző, csak számlázott tételek nélkül.
AJÁNLAT. Rendkívül részletesen összeállított nyomtatvány, amely ugyanazokat a mezőket tartalmazza, mint az előző űrlap, de a leírásokra és a feltételekre vonatkozó mezőkkel kiegészítve.
KÖLTSÉGTÉRÍTÉS. Ez egy további űrlapváltozat, amelynek segítségével a költségtérítés elkészítéséhez tételek sorolhatók fel.
KIMUTATÁS. Ez egy táblázat, amelynek segítségével összevontan lehet elkészíteni a számlákat.
ÓRAELSZÁMOLÁS. Űrlap a munkaórák listázására bérelszámolás céljából.
HETI LISTA. Időbeosztás, amelynek segítségével nyilvántarthatók az érkezési- és távozási időpontok, a túlórák, a szabadságok, és amely a szabadság tervezéséhez is felhasználható.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

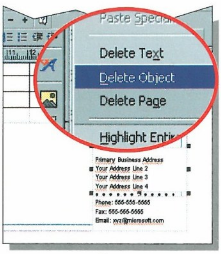
Űrlap átalakítása

Bemutatjuk Önnek, hogy milyen egyszerűen alakíthat át egy üzleti életben használatos űrlapot a család háztartási szükségleteinek megfelelően.

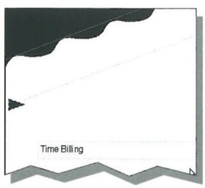
1 Kattintson a FILE (fájl) menüben a NEW (új) menüpontra, hogy új kiadványt készíthessen. A CATALOG (katalógus) ablakban kattintson a PUBLICATION BY WIZARD (publikáció varázslóval) fülre, és a hozzá tartozó lapon, válassza ki a BUSINESS FORMS (üzleti űrlap) kategóriát. A kategórián belül válassza ki a TIME BILLING (óraelszámolás) űrlap témát. Most változtassuk meg ezt az űrlapot úgy, hogy a háztartásban is alkalmazható legyen. A varázsló elindításához kattintson a START WIZARD (varázsló elindítása) gombra.



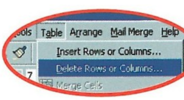
2 A varázsló kiiktatásához kattintson a CANCEL (mégsem) gombra. Használja a ZOOM (nagyítás) opciót az űrlap nagyított megjelenítésére. Csak a fő táblázatra van szükségünk. Először a szövegblokkokat szeretnénk törölni, amelyek a bal alsó részen találhatók. Jelölje ki ezeket, és kattintson az EDIT (szerkesztés) menüre, majd válassza ki a DELETE OBJECT (objektum törlése) parancsot.

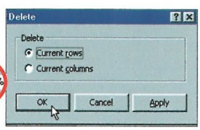


3 Ismételje meg a folyamatot minden olyan szövegblokkra, amelyre nincs szüksége. A lap felső részén is törölje le a fölösleges szövegblokkokat.

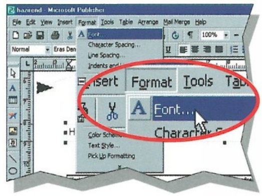


4 A táblázat utolsó sora az összeg megnevezéssel, nem érdekes számunkra. Kattintson az adott sorba, és a TABLE (táblázat) menüben válassza ki a DELETE ROWS OR COLUMNS (oszlopok vagy sorok törlése) opciót, majd ezt követően válassza ki a CURRENT ROWS (kijelölt sorok) tételt. Erősítse meg szándékát az OK gombbal.

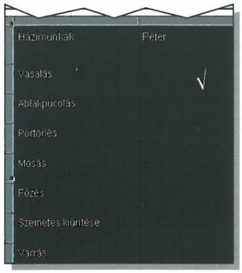


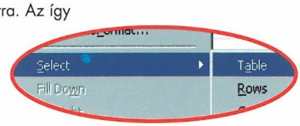


5 Jelölje ki a címet, és írja be, hogy „házirend". A cím formázását az űrlap céljának megfelelően alakítsa ki.

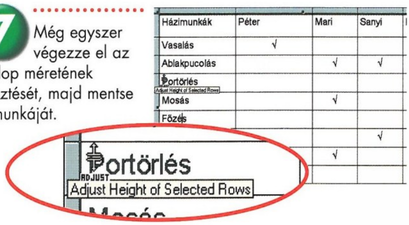


6 Írja be a sorokba a házimunkák fajtáit, az oszlopokba pedig azoknak a személyeknek a nevét, akik segítenek a háztartásban. Törölje ki a fölösleges sorokat és oszlopokat. Illessze a táblázat méretét a lap méretéhez. A TABLE (táblázat) menüben válassza ki a SELECT (kiválasztás) opciót, és kattintson a TABLE (táblázat) menüpontra. Az így kijelölt fogalmakra válassza ki a megfelelő betűtípust.

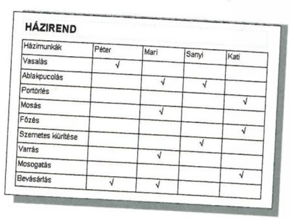




7 Még egyszer végezze el az oszlop méretének illesztését, majd mentse el munkáját.



8 Elkészült az első űrlapja. Ezt követően képeket vagy színeket rendelhet űrlapjához, hogy az még tetszetősebb legyen, végül pedig több példányban ki is kinyomtathatja.



Kettős oldalak kialakítása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A grafikai programok segítségével készített nagyobb terjedelmű dokumentumok többsége kétoldalas kialakítású, hogy a kiadvány összefűzhető legyen.

A kiadványok (a példánkban bemutatotthoz hasonlóan) az esetek többségében kétoldalas kialakítással készülnek. Lehetősége nyílik azonban arra is, hogy csak a jobb oldalon dolgozzon, ha az ellenkező oldal – például egy jelentés esetében – a dokumentum olvasásához kevésbé alkalmas módon jelenik meg.

Tisztában kell lennie azonban azzal, hogy a folyóiratok, a brosúrák és a jelentések legtöbbször kétoldalas kialakításúak, hogy az olvasó egyidejűleg mindkét oldalt áttekinthesse (kivételt képeznek a címoldalak). Az ilyen dokumentumot „füzet"-nek nevezik a kiadók.



Ha kétoldalas dokumentumot szeretne készíteni, ügyelnie kell az áttekinthető összképre, és figyelnie kell a tükrözött objektumok elhelyezésére.

Két oldal

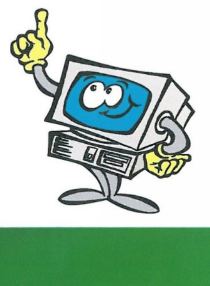
Ön a Publisherben általában csak egy oldallal dolgozik. Ha kétoldalas dokumentumot szeretne létrehozni, ezt a szándékát a VIEW (nézet) menüben a TWO-PAGE SPREAD (két oldalra osztva) parancsra kattintva közölheti a Publisherrel. Kiadványa ekkor kétoldalas formátumban jelenik meg; a bal oldalon a páros, a jobb oldalon pedig a páratlan oldalszámokkal. A címoldalak egyoldalasak maradnak. A képernyő alsó szélén megjelenő kis oldalképek segítségével oldalról oldalra lépkedhet a teljes dokumentumban.

Kétoldalas dokumentum létrehozása során nem hagyhatja figyelmen kívül, hogy két – egymás mellett elhelyezkedő – oldalon dolgozik, és ezt a tényt tervezetének megfelelően figyelembe kell vennie. A margókat és a segédvonalakat úgy kell kialakítania, hogy a szöveg és a grafikai elemek áttekinthetően elhelyezhetők legyenek a szerkesztett kettős oldalon. Az egységes összkép érdekében ügyelnie kell dokumentuma logikusan megszerkesztett felépítésére. A felső és az alsó margók általában állandó kialakításúak, míg a belső és a külső oldalmargókat a tervezett dokumentumhoz szükséges igazítani, és egyidejűleg ügyelni kell a füzet kinyomtatásához, valamint fűzéséhez és körülvágásához szükséges hely meglétére.

Tükörminták

A profik által gyakran alkalmazott egyik módszer lényege az, hogy tükrözi a grafikai objektumokat, az oldalbeállításokat és a margókat is. Ezzel a módszerrel azonosak lesznek a jobb és a bal oldal belső margói. Ez az opció az ARRANGE (elrendezés) menüben a LAYOUT GUIDES (segédvonalak layout) tétel kiválasztásával hívható elő.

A Publisher varázsló segédprogramjai nem ismerik a „füzet" fogalmát, tehát az Ön feladata, hogy a kiadványmintákat (sablonokat) hozzáigazítsa a létrehozandó publikáció típusához.



TIPP

Füzet létrehozása
Akkor is kiválaszthatja a TWO-PAGE SPREAD (két oldalra osztva) opciót, ha dokumentumát egy címoldallal, tehát nem kettős oldallal kezdi. Ha ezt követően további oldalakat fűz hozzá, dokumentuma füzetként – azaz egymással szemben elhelyezkedő kettős oldalakkal – jelenik meg.

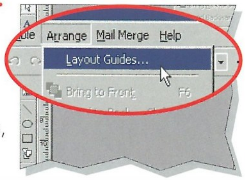
ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ

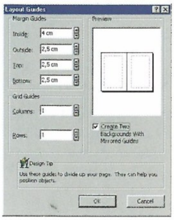
Kétoldalas brosúrák

Bemutatunk egy példát, hogyan készíthet többoldalas brosúrát füzet formájában.

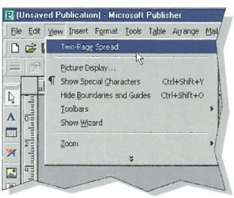
1 Nyisson meg egy üres publikációt, tehát a FILE (fájl) menüben kattintson a NEW (új) parancsra, és a BLANK PUBLICATIONS (üres publikációk) katalógusban válassza ki a FULL PAGE (teljes oldal) opciót. Iktassa ki a varázslót, és az ARRANGE (elrendezés) menüben válassza ki a LAYOUT GUIDES (margók layout) opciót.



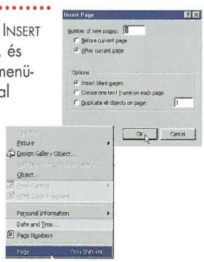
2 A CREATE TWO BACKGROUNDS WITH MIRRORED GUIDES (két hátteroldal létrehozása és margók tükrözése) jelölőnégyzetbe tegyen egy pipát, hogy két egymással szemben elhelyezkedő oldalt kapjon. A margók meghatározása centiméterben történik. Változtassa meg a belső margók értékét 2,5 cm-ről 4 cm-re, majd kattintson az OK gombra.



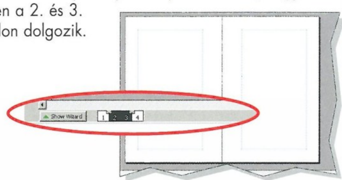
3 Formázza meg brosúrája feliratait, és illessze be a grafikákat. Ezt követően kattintson a VIEW (nézet) menüre, és válassza ki a TWO-PAGE SPREAD (két oldalra osztva) opciót. Ekkor még nem történik azonnali változás, mivel a dokumentum eddig csak egyetlen oldalt tartalmaz.



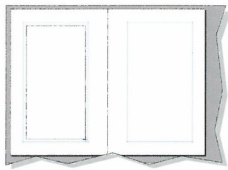
4 Most kattintson az INSERT (beszúrás) menüre, és válassza ki a PAGE (oldal) menüpontot. Az INSERT PAGE (oldal beszúrás) ablakban a NUMBER OF NEW PAGES (új oldalak száma) mezőbe írjon be egy hármas számot, majd kattintson az OK gombra.



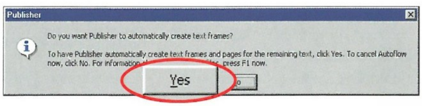
5 Ekkor két új, egymással szemben elhelyezkedő oldal jelenik meg, és a képernyő alsó részén lévő kis oldalképek tájékoztatják Önt arról, hogy most éppen a 2. és 3. oldalon dolgozik.



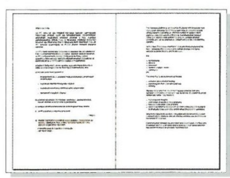
6 Most illessze be a kívánt szöveget. Ehhez először rajzoljon egy szövegkeretet a második oldalra, majd kattintson az INSERT (beszúrás) menüben a TEXT FILE (szövegfájlra). Keresse meg a dokumentumot, amelyet be szeretne illeszteni, és kattintson az OK gombra.



7 Mivel a szövegkeret túl kicsi a teljes szöveg átvételéhez, a Publisher megkérdezi, hogy a szövegkeretet automatikusan kívánja-e a szöveghez alakítani. Erősítse meg ezt a szándékát a YES (igen) gombbal. A Publisher ekkor automatikusan kialakítja az oldalak számát és a szövegkeretet, hogy a teljes szövegfájl elférjen.



8 Munkája csaknem teljesen elkészült. Végezzen el még néhány kisebb formázási módosítást, majd mentse el munkáját. Mivel a 2. lépésben kiválasztotta a margók tükrözése opciót, az új szövegkeretek mérete is a szöveghez igazított, ugyanakkor a margók/segédvonalak beállítása is megfelelő.



Rajzolás a Publisherrel

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

Gyorsan szeretne vázlatot vagy tervet készíteni? A következőkben megtanulja, hogyan használhatja erre a célra a Publisher rajzeszközeit. Ezzel elkerülheti, hogy rajzprogramban készített bonyolult ábrát kelljen a Publisherbe importálnia.

A Publisherrel végzett munka során legtöbbször olyan ábrákat használunk, amelyek a ClipArt gyűjteményből, vagy fényképkatalógusokból származnak. Kisebb grafikák vagy térkép készítéséhez már egészen egyszerű rajzeszközök is elegendőek.

Ilyen esetben természetesen dolgozhat más rajzprogrammal is, például a Paint Shop Pro-val. Ez azonban elég időigényes, és az ábrát még importálni is kell a Publisherbe. Mindezt elkerülheti, mert a Publisher rajzeszközei elegendőek az egyszerű grafikák, mint például térképek, ábrák, diagramok vagy egyszerű logók készítéséhez. Ezek a rajzeszközök lehetővé teszik, hogy körökből és négyszögekből álló, egyszerű objektumokat, vagy a felhasználó által meghatározott alakzatokat hozzon létre. Ez utóbbiak különleges alkalmazásoknál, például publikációinak grafikus díszítésénél, vagy szövegek beillesztésénél lehetnek nagyon hasznosak. Az így készített alakzatok az ismert módszerekkel kívánsága szerint színezhetők, áthelyezhetők, nagyíthatók és kicsinyíthetők.



Bár a Publisher tulajdonképpen nem rajzszoftver, a program mégis különböző eszközöket kínál egyszerű alakzatok készítéséhez.

Kifinomult rajzok készítése

Bonyolultabb grafikák készítéséhez a Microsoft Draw programot használhatja, amelynek rajzeszközei a Publisher eszközeihez hasonlóak. Az alkalmazás alapvető parancsait azonban a NEW DRAWING (új rajz) opció egészíti ki, amely egy kiegészítő ikonsort jelenít meg. A Publisher rajzeszközei csak vonalak rajzolását teszik lehetővé, görbék rajzolását nem. Görbék csak egymáshoz kapcsolódó, egyenes szegmensek sorozatával ábrázolhatók. Lehetősége nyílik azonban ellipszisek és körök rajzolására is. Ugyanilyen egyszerűen rajzolhat téglalapokat, négyzeteket vagy akár szövegbuborékokat is közlései számára. Az ilyen szövegbuborékokat kívánsága szerint alakíthatja, hogy azokban magyarázó szövegeket helyezzen el. Mint az adott oldalon elhelyezett minden objektum, a szövegbuborékok is pontosan hozzáigazíthatók más objektumokhoz (lásd a gyakorlatot a következő oldalon). Más funkciók lehetővé teszik például az elforgatást, valamint szövegkeretek címkékhez vagy jegyzetekhez történő hozzárendelését. A következő oldalon szereplő példa bemutatja azoknak a legfontosabb rajzeszközök a működését, amelyek segítségével közvetlenül a Publisherben készíthet grafikákat.

TIPP

A Publisher rajzeszközeivel is elkészíthető – nagyon egyszerű – rajzok esetében kerülje a Draw rajzprogram alkalmazását, ugyanis a Draw programmal készített ábrák sokkal több tárhelyet igényelnek. Fontos, hogy mindig az adott célnak leginkább megfelelő programot alkalmazza.

ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ

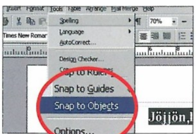
Térkép rajzolása

A Publisher segítségével könnyen készíthet térképet vagy kisebb vázlatot. A következőkben megismeri az ehhez szükséges eszközöket, és útitervet készíthet.

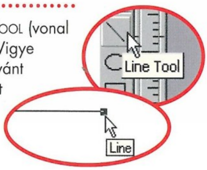
1 Nyisson meg egy üres dokumentumot. Használja a TEXT FRAME TOOL (szövegkeret eszköz) opciót a cím beírásához. Ezt követően formázza tetszése szerint a szövegkeretbe írt címet.



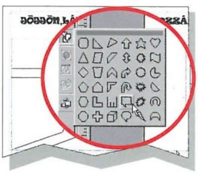
2 A TOOLS (eszközök) menüben aktivizálja az SNAP TO OBJECTS (objektumokhoz igazítás) opciót. Ezáltal minden újonnan készített alakzat a meglévő objektumokhoz igazodik, ami sokkal pontosabb munkát tesz lehetővé.



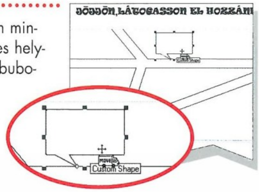
3 Kattintson a LINE TOOL (vonal eszköz) gombra. Vigye a kurzort a szerkeszteni kívánt oldalra, és lenyomva tartott egérgombbal rajzolja meg a kívánt vonalat.



4 Rajzoljon útitervet. Ha eltéveszt valamit, az utolsó lépést mindig visszavonhatja. Utólag is módosíthat vagy áthelyezhet minden egyes vonalat. Ezután kattintson a CUSTOM SHAPES (felhasználó által meghatározott alakzatok) gombra, és válassza ki a SZÖVEGBUBORÉK ALAKZAT opciót.



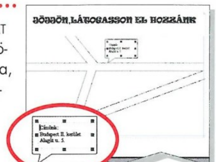
5 Kattintson minden egyes helyre, ahová szövegbuborékot szeretne elhelyezni.



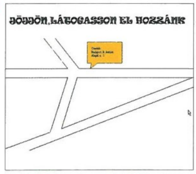
6 A szövegbuborék csúcsán lévő kis négyzet mozgatható. Kattintson rá, és húzza el úgy, hogy a csúcs a helyes címre mutasson. Most már beírhatja a buborékszöveget.



7 Kattintson a TEXT FRAME TOOL (szövegkeret eszköz) gombra, és rajzoljon egy szövegkeretet a szövegbuborékon belül. Írja be a kívánt szöveget.



8 Kattintson a VIEW (nézet) menüben a HIDE BOUNDARIES AND GUIDES (segédvonalak elrejtése) parancsra, hogy megtekinthesse, hogy néz ki majd a nyomtatott dokumentum. Beilleszthet még kiegészítő feliratokat, például utcaneveket, vagy fontos épületeket rajzolhat be a négyszögrajzoló eszköz segítségével. Nyilakkal jelölheti az egyirányú utcák forgalmi irányát.



TIPP

Különleges szögek

Természetesen egyszerű módon rajzolhat mindenféle szöget az egér segítségével. Ha 45°-os, 90°-os, stb. szöget szeretne rajzolni, elegendő a [Ctrl] gombot lenyomva tartani a vonal húzásakor, ekkor ugyanis automatikusan 45°-os szöget vesz fel a vonal a függőlegeshez, illetve a vízszinteshez viszonyítva.

Rajzok tervezése

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 2000, vagy korábbi verzió.

A Publisher által kínált eszközök lehetővé teszik, hogy egyszerű eljárással grafikai elemeket tervezzen.



Egy dokumentum létrehozásakor gyakran lehet szüksége olyan illusztrációkra, amelyhez a design galériát hívhatja segítségül. Ha azonban inkább saját maga szeretne egyszerű grafikai elemeket tervezni, a Publisher ehhez is számos, jól használható eszközzel áll rendelkezésére. Professzionális rajzok esetén viszont, jobb lesz, ha egy igazi profi rajzolóprogramot használ. A Microsoft Draw, a Publisherbe integrált alkalmazás, egy olyan rajzprogram, amely minden valószínűség szerint az Ön számítógépén is megtalálható, még akkor is, ha eddig ez nem is tűnt fel Önnek. Ne habozzon tehát, hanem használja ezt a hasznos és praktikus programot.

Ha rajzot szeretne készíteni a Publisherrel, válassza ki az INSERT (beszúrás) menüben a PICTURE (kép) opciót, majd a NEW DRAWING (új rajz) parancsot. Ekkor egy keret jelenik meg a képernyőn. A képernyőn a DRAW (rajz) eszközsorban látható ikonokon keresztül férhet hozzá az eszközökhöz, a speciális menükhöz, valamint az AUTO SHAPES (automatikus alakzatok) funkcióhoz. Ha a rajz elkészült, az automatikusan dokumentuma integrált részévé válik, és a rajzeszközök eltűnnek. A keret méretét és helyzetét ugyanúgy megváltoztathatja, mint bármilyen más objektum esetében. Ha esetleg változtatni szeretne a rajzon, kettős kattintással ismét előhívhatja a rajzeszközöket.

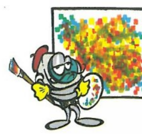

A Publisher által kínált eszközökkel egyszerű rajzokat tervezhet.

TIPP

Olyan egyszerű alakzatok rajzolásához, mint a kör vagy a téglalap, nem kell a Microsoft Draw-t használnia, mert erre a Publisher eszközei is éppen olyan jól alkalmazhatók, ugyanakkor a létrehozott rajzok fájlmérete szűkebb határok között marad. A Draw programmal készített rajzok fájlmérete valójában lényegesen nagyobb.

Meglévő rajz módosítása

A Draw funkciót olyan rajzok átalakítására is alkalmazhatja, amelyeket más programmal készített. Ehhez importálja a grafikát a Publisherbe, hozzon létre egy keretet, majd a CUT/PASTE (kivágás/beillesztés) parancs segítségével illessze be a grafikát a keretbe. Ügyeljen az importált rajzok formátumára. A Draw a .DRW, a .WMF, vagy a .CDR formátumokat támogatja, míg a .BMP, a .JPG, a .TIF, vagy a .PCX formátumú fájlokat nem feltétlenül.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Rajzok tervezése a Publisherben

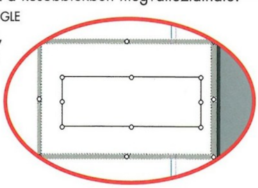
Alábbi példánkban egy új óvodáról szóló tájékoztató kiadványt készítünk.

1 Nyisson meg egy üres publikációt oly módon, hogy a FILE (fájl) menüben a NEW (új) parancsra kattint. A megjelenő katalógusban kattintson a BLANK PUBLICATIONS (üres kiadvány) fülre, majd válassza a FULL PAGE (teljes oldal) opciót. Végül kattintson a CREATE (létrehozás) gombra.

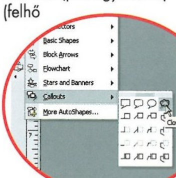


2 A INSERT (beszúrás) menüben válassza a PICTURE (kép) opciót, majd kattintson a NEW DRAWING (új rajz) parancsra. Ekkor megjelenik egy keret, valamint a képernyő alsó részén az AUTO SHAPES (automatikus alakzatok) funkció és a rajz eszközsorok.

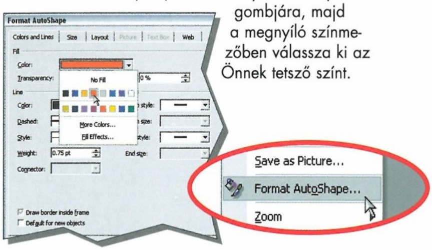
3 A keret pillanatnyi elhelyezkedése nem fontos, ugyanis ez a későbbiekben megváltoztatható. Kattintson a RECTANGLE (téglalap) eszközre, és a keret közepén rajzolja meg egy mozdony körvonalait.



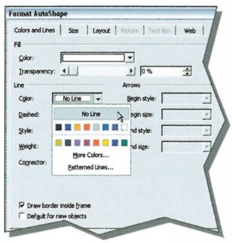
4 Rajzát fejezze be a Publisher által kínált rajzeszközök segítségével, de még ne foglalkozzon a körvonalakkal. Az automatikusan létrehozható alakzatok közül használja a CALLOUTS (jelmagyarázat) kategória CLOUD CALLOUT (felhő jelmagyarázat) opcióját, hogy megjeleníthesse a kéményből felszálló füstöt.



5 Jelölje ki a mozdony testét és kattintson rá a jobb egérgombbal, majd a megjelenő szöveges menüben válassza a FORMAT AUTOSHAPE (automatikus alakzatok formázása) opciót. Az ekkor megnyíló párbeszédablak FILL (kitöltés) rovatában kattintson a COLOR (szín) listamező nyíl alakú léptetőgombjára, majd a megnyíló színmezőben válassza ki az Önnek tetsző színt.

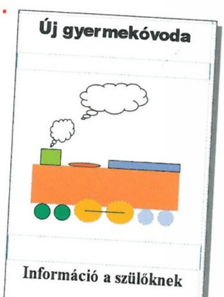


6 Most kattintson a LINE (vonal) rovatban a COLOR (szín) listamező nyíl alakú léptetőgombjára. Válassza a NO LINE (nincs vonal) opciót, majd kattintson az OK gombra. A szín kitöltötte a formát, viszont a körvonal nem látható.



7 Ismételje meg az 5. és a 6. pont lépéseit a rajz többi alakzatára is, hogy kiszínezze a teljes objektumot.

8 Kattintson a rajzon kívüli területre, hogy megszüntesse a DRAWING (rajzolás) funkció aktív állapotát. Ezután kattintson a rajzra, hogy kijelölje azt, és hogy a méretét megváltoztathassa. Helyezze a rajzot az oldal megfelelő részére, fűzzön hozzá néhány információt, végül pedig mentse el munkáját.



Bevezetés a Paint Shop Pro programba

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

A Paint Shop Pro grafikák létrehozására szolgáló eszköz, képfeldolgozó program, és mindenekelőtt egy rendkívül egyszerűen kezelhető alkalmazás. A Paint Shop Pro egy olyan program, amelyik már megalapozta hírnevét, és amelynek használatáról már Ön sem mondhat le.

A Paint Shop Pro rajzoló- és képfeldolgozó programot – amelyik a legkedveltebb számítógépes programok közé tartozik – sok felhasználó alkalmazza digitális képek létrehozására, szerkesztésére és retusálására. Ára is rendkívül kedvező, a hasonló minőségű grafikai programokkal összehasonlítva.

Sokak által használt program

Első pillantásra a szokásos grafikai programokhoz hasonlónak tűnik a Paint Shop Pro alkalmazás is. Pontosan úgy mint a többi, a Paint Shop Pro is különböző festő- és rajzeszközöket kínál, így például ecsetet, színpalettát és egyszerű geometriai alakzatokat. A többi programmal szemben fennálló igazi különbség azonban ezeknek az eszközöknek további eszközökkel való kombinálhatóságában rejlik, amit csak az igényes és jóval drágább képfeldolgozó- és retusáló programok kínálnak. Ezért alkalmazzák oly sokan a Paint Shop Pro programot a retusálás és a képfeldolgozás területén, új rajzok, ábrák és képek létrehozására. Ugyancsak szívesen alkalmazzák a felhasználók a programot az Internetre szánt grafikák létrehozására is. Ezzel a programmal egyébként az Internetről letöltött képek és weboldalak további feldolgozása is elvégezhető. A grafikákat fájlként mentheti el számítógépén, és a program eszközeinek segítségével teljesen megváltoztathatja azok színeit, vagy más jellemzőit. Így például tetszése szerint forgathatja, átméretezheti, retusálhatja, vagy akár eli is torzíthatja a képeket. Nem kell feltétlenül profi grafikusnak lennie ahhoz, hogy használhassa és kihasználja a Paint Shop Pro által kínált eszközöket. A mindennapi élet tetszetősen kialakított dokumentumainak – például születésnapi üdvözlőkártyák, meghívók – létrehozása során ugyancsak kiválóan alkalmazható ez a program. A Paint Shop Pro nem Microsoft termék, ugyanakkor teljesen kompatibilis a Windows operációs rendszerrel és az egyéb Microsoft termékekkel, továbbá támogatja azoknak az alkalmazásoknak a formátumait, amivel eddig rajzokat, vagy képeket dolgozott fel.



Meglepőnek fogja találni, hogy milyen könnyen hozhat létre egészen jó grafikai minőségű képeket a Paint Shop Pro program segítségével.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Munka a Paint Shop Pro programmal



A legtöbb programhoz hasonlóan, különleges eszközöket és parancsokat fedez majd fel, de olyanokat is, amelyeket már más alkalmazásokból jól ismer.

Ha letöltötte a próbaverziót a www.jasc.com honlapról, vagy megvásárolta a programot, akkor kezdhetjük is az ismerkedést. A magyarázataink a Paint Shop Pro 7.0 verziójára vonatkoznak, de a magyarázatok általában érvényesek a korábbi verziókra is. A programban a felhasználó kedve szerint átalakíthatja az alkalmazás felhasználói felületét, és az eszközök elhelyezését. Az egyszerűség kedvéért mi megtartottuk az alapbeállításokat. A függőleges eszközsorok a fő ablak két szélén találhatók. Lehet, hogy furcsának tűnik ez Önnek, de így minden alapvető funkció könnyedén elérhető lesz munka közben, nem kell mindig újabb és újabb menüt megnyitni, és abban keresgélni a parancsokat. Meglátja, hamar hozzászokik az ilyen jellegű munkához is.

Rögzítetlen ablakok

A Paint Shop Pro egy sor rögzítetlen ablakot kínál, amelyek a program elindításakor rendelkezésre állnak. Ha az egérrel egy ilyen ablak címsorára mutat, megjelennek annak parancsai. Be is zárhatja, vagy az eszközsorba illesztheti az ablakot.

Címsor

A címsor hasonlít a Windows-programok címsorára. Tartalmazza a program-ikont, valamint az ablak kicsinyítésére, és a tálcára történő helyezésére szolgáló gombokat. Ezen kívül mutatja az aktív kép fájlnevét is.

Menüsor

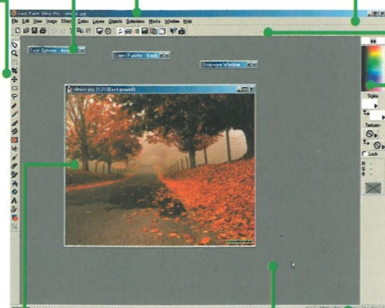
A menüsor a szokásos parancsokat és menüpontokat tartalmazza, így a FILE (fájl), a EDIT (szerkesztés), a WINDOW (ablak), a HELP (súgó) stb. menüpontokat. A Paint Shop Pro ezen kívül az aktív képhez igazodó menüket is kínál.

Eszközsor

Az eszközsor a menüsorhoz hasonlóan olyan ikonokat tartalmaz, amelyeket már sok Windows-alkalmazásból ismer. A NEW (új), a OPEN (megnyitás), a SAVE (mentés) és a PRINT (nyomtatás) ikonok ugyanolyanok, mint a Word szövegszerkesztőben, vagy a Paint rajzolóprogramban.

Eszközpaletta

Az eszközpaletta alapelrendezésben az ablak bal oldalán, függőlegesen helyezkedik el, de vízszintesen eltolható és a fő eszközsor alá helyezhető. Az eszközpaletta ikonjai speciális Paint Shop Pro ikonok és lehetővé teszik a képfeldolgozó- és retusáló eszközök elérését. Ha bármelyik ikonra kattint, az állapotsorban megjelenik az eszköz leírása.



Színpaletta

A színpaletta egy eltolható eszközsor, amely általában a főablak jobb oldalán található. A színpalettában megtalál minden – a számítógépe beállításának megfelelő – színt.

Aktív kép

Ha több képet is megnyitott a munkaterületen, akkor címsora színéről ismerheti fel az aktív képet, amely különbözik a többi megnyitott kép színétől. Az állapotsorban látható képinformációk mindig csak az aktív képre vonatkoznak.

Munkaterület

Ezen a munkafelületen szerkesztheti a megnyitott vagy létrehozott képeket. Egyidejűleg több ablak is nyitva lehet.

Állapotsor

Az ablak alsó szélén látható szürke sávot nevezzük állapotsornak. Amikor kiválaszt egy eszközt, akkor annak rövid leírása megjelenik ebben a sorban. Válasszon ki egy képet vagy képtartományt, ekkor az állapotsorban jobbra megjelenik a kép felbontásának adatai, valamint a kép tárolásához szükséges memóriaméret.

AH 634-57-02

Ismerje meg a Paint Shop Pro képfeldolgozó programot

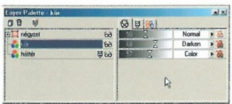
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

A Paint Shop Pro számos különleges funkcióval rendelkezik. Most e program néhány kiemelkedő előnyét mutatjuk be.

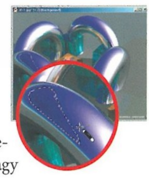
Réteg-paletta

A Paint Shop Pro lehetőséget nyújt a képek különböző rétegekben történő feldolgozására. Ezt a funkciót (LAYER PALETTE) rendszerint csak a profi grafikusok számára kifejlesztett, drága programok tartalmazzák. A több elemet tartalmazó képeket több – egymásra helyezett – rétegből lehet összeállítani, amelynek során minden réteg egy képelemet vesz fel. A rétegek összekapcsolását követően, a kép teljesen normálisan néz ki, ám ha bármelyik elemet szerkeszteni szeretné, megteheti, hogy csak azt aktivizálja, és azon dolgozik.



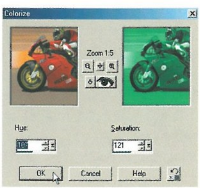
Színbeállítások

A Paint Shop Pro lehetőséget nyújt a színek és azok telítettségének pontos beállítására. A nagy teljesítményű eszközöknek köszönhetően egészen egyszerűen lehet egyik színt a másikra cserélni, vagy az előtér színét a háttérbe tolni.



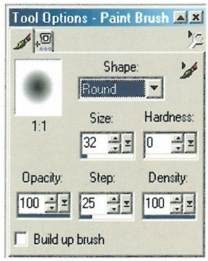
Különleges eszközök

Ha különleges effektusokat szeretne egy meglévő képhez hozzáadni, akkor talán éppen a hatalmas választék okoz fejtörést. Az effektusböngésző funkció segítségével lehet a képet például torzítani, sebességszimuláló, vagy akár forgó effektussal felruházni. A „képsuhogás" effektus hozzáadása lehetővé teszi képrészletek kiemelését, sőt, ezt a hatást árnyékolással még tovább lehet fokozni. Igen egyszerűen hozhat létre maszkokat, amelyek lehetővé teszik, hogy csak bizonyos képtartományokat szerkesszen.



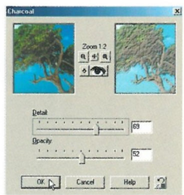
Képválaszték

Az alapvető eszközökön – ecset, színkitöltés, szövegírás, stb. – kívül még további hasznos eszközök választékát kínálja a Paint Shop Pro, így például bonyolult képek és geometriai alakzatok kivágására szolgáló eszközzel is rendelkezik. A varázspálca (MAGIC WAND) segítségével kiválaszthatja azokat a képtartományokat, amelyek ugyanazzal a színárnyalattal rendelkeznek.



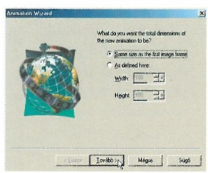
Ecsetopciók

Pontos beállításokat végezhet az ecset jellemzőire, így a formájára, méretére és az ecset-nyomközre (azaz, hogy milyen sűrűn ismételje a Paint Shop Pro az ecset formájának lerakását) vonatkozóan. Ezen kívül a kontrasztot és a fedőképességet is módosíthatja, sőt különleges effektusokat (hatásokat) is alkalmazhat. Az ecset formája elsősorban az előre beprogramozott alakzatokból választva – kör, négyzet vagy pont – variálható, de saját maga által szerkesztett alakzatokat is alkalmazhat.



Animation Shop

Az Animation Shop programot a Paint Shop Pro-val együtt szállítják. Ez a szoftver GIF formátumú animációk létrehozására szolgál. Az ilyen animációk ugyanolyan egyszerűen hozhatók létre, mint amilyen egyszerűen egy honlapba integrálhatók, vagy más alkalmazásban használhatók. Az Animation Shop a Paint Shop Pro eszközeinek nagy részét szintén használja, ezért egyszerűen kezelhető, kifejezetten felhasználóbarát program.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

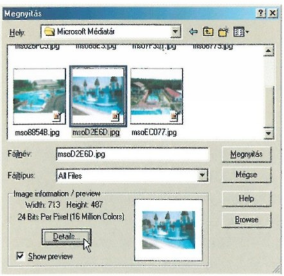
Képek kiválasztása és megnyitása

Megmutatjuk, hogyan kereshet és nyithat meg egy, vagy több már meglévő képet a számítógépe tárhelyéről a Paint Shop Pro programban.

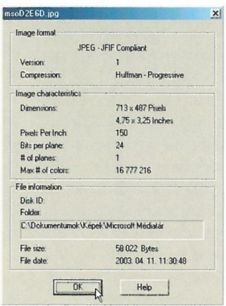
1 Nyissa meg a Paint Shop Pro programot a START menü PROGRAMOK, JASC SOFTWARE úton elért PAINT SHOP PRO 7 parancs segítségével. A fájlok megnyitása ugyanolyan módon történik, mint már programok esetében. Kattintson a FILE (fájl) menü OPEN (megnyitás) parancsára.



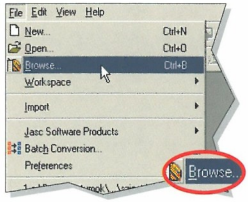
2 A MEGNYITÁS párbeszédablakban úgy keresheti és nyithatja meg a kívánt képfájlt, hogy közben láthatja azt az előzetes nézet mezőben. Ha CD-lemezről kíván képet megnyitni, akkor a HELY mezőben jelölje ki a meghajtót, majd a szokásos módon „lapozzon" a lemez könyvtárában. A kiválasztott képet dupla kattintással, vagy a MEGNYITÁS gombbal nyithatja meg.



3 Ha szeretne több információt kapni a képfájlról (formátum, tömörítés, méret, színek száma stb.), akkor a MEGNYITÁS ablakban kattintson a DETAILS (részletek) gombra. Ha végzett, akkor a visszatéréshez az OK gombot nyomja meg.



4 Ha a Paint Shop Pro program képböngészőjét szeretné használni, akkor a FILE (fájl) menüben válassza a BROWSE (keresés) parancsot.



5 Megnyílik egy intéző párbeszédablak. A bal oldalon látja számítógépe könyvtárstruktúráját, a behelyezett CD-t, vagy a mágneslemezt, a jobb oldalon pedig a megnyitott mappa képfájljait. Így azonnal áttekintése lesz az itt található képekről. Ha kiválaszt valamilyen képet, akkor annak még a tulajdonságai is megjelennek.



6 Kattintson kétszer valamilyen képre. A BROWSE (kereső) párbeszédablak továbbra is nyitva marad. Ezt a képkereső eszközt akkor érdemes használni, ha egyszerre több képen is szeretne dolgozni, mert nem kell minden esetben újból megnyitni a MEGNYITÁS párbeszédablakot.



7 Nyisson meg több képet, és a WINDOW (ablak) menüben válasszon valamilyen elhelyezési módot, hogy mindhárom képet egyszerre láthassa. A képeket most egymás után módosíthatja a program eszközeivel. A kép aktiválásához csak a kiválasztott kép ablakára kell kattintania. A továbbiakban már ezen dolgozhat.



Pillanatfelvételek készítése a képernyőről

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.



A Paint Shop Pro egyik legérdekesebb funkciója, hogy segítségével a képernyő bármely területéről könnyen készíthetők pillanatfelvételek.

Minden, ami számítógépe képernyőjén megjelenik – a Windows párbeszédablakaitól kezdve a videojátékok jelenetein keresztül egészen a weboldalakig – könnyen lefényképezhető, és olyan képpé alakítható át, amelyet elmenthet, és utólag szerkeszthet. A pillanatfelvételeket nagyon gyakran használják grafikai szakterületen és kiadói szakmában egyaránt. Gyakorlatunk minden egyes lépésében például a képernyőről készített ilyen pillanatfelvételek szerepelnek. A pillanatfelvételek elkészítésének módja annyira egyszerű, hogy ezt Ön is alkalmazhatja munkáinak kialakítása során. Nagyon hasznos lehet ugyanis, ha a megfelelő képernyőrészletet elmenti, hogy azt egy technikussal megvitathassa. Az Ön által alkalmazott programokhoz mellékelt legtöbb kézikönyv egyébként ugyanezzel az eljárással készül. Az Interneten, vagy cége Intranet-hálózatán keresztül is küldhet pillanatfelvételeket, hogy bonyolult műszaki utasításokat bemutathasson, vagy – miért is ne – akár saját szabadidős tevékenysége keretében is. Azok a képek, amelyeket számítógépe merevlemezén ily módon összegyűjt, a legkülönbözőbb forrásokból származhatnak, és kiváló alapját képezhetik egy képeket tartalmazó adatbázisnak, amellyel például saját internetes oldalát illusztrálhatja, eredeti háttérmintát készíthet, vagy grafikai munkáit egészítheti ki. Az ábrákat ráadásul a rendelkezésre álló bármilyen fájlformátumban tárolhatja.



Ugyanúgy, mint minden más grafikai elemet, a Paint Shop Pro segítségével készített pillanatfelvételeket is szerkesztheti, vagy beillesztheti dokumentumaiba.

Pillanatfelvétel opciók

A Paint Shop Pro öt különböző módszerrel rendelkezik ahhoz, hogy felvételeket készíthessen a képernyő részleteiről. Az AREA (terület) opció egy négyszög alakú terület lefényképezésére szolgál. A FULL SCREEN (teljes képernyő) opció lehetővé teszi a teljes képernyő elmentését. A CLIENT AREA (ablaktartalom) opció az aktív párbeszédablak meghatározott részét menti el, míg a WINDOW (ablak) opció az aktív ablakot fényképezi le. Az OBJECT (objektum) opció egy képernyő objektumot, vagy objektumok csoportját veszi fel, mint például egy legördülő listamezőt. A következő gyakorlatban szeretnénk részletesen ismertetni az említett opciók közül a legfontosabbakat.

TIPP

Többszörös pillanatfelvételek

Ha pillanatfelvételt készít a Paint Shop Pro segítségével, a program automatikusan átvált a felvett képet tartalmazó ablakra. Ez nem előnyös abban az esetben, ha Ön egymás után több pillanatfelvételt kíván készíteni. Úgy készíthet egymás után több pillanatfelvételt, hogy a pillanatfelvétel beállításoknál aktivizálja a MULTIPLE CAPTURES (többszöri felvétel) opció jelölőnégyzetét. A végén azért nem árt ellenőrizni, hogy jól sikerült-e minden felvétel.

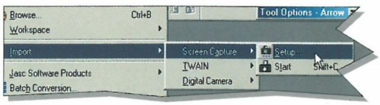
ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ

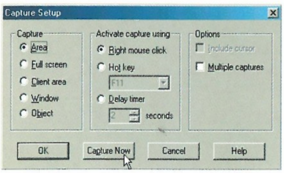
Képernyőkivágások lefényképezése

A következőkben megtanulja, hogyan készíthet az asztalról, vagy más megnyitott program ablakairól pillanatfelvételeket az AREA, a FULL SCREEN és a WINDOW opciók segítségével.

1 Indítsa el a Paint Shop Pro programot, és kattintson a FILE (fájl) menüre. Jelölje ki az IMPORT (importálás) almenüt, majd a SCREEN CAPTURE (pillanatfelvétel) tételen belül válassza a SETUP (beállítás) parancsot, hogy beállíthassa a pillanatfelvétel opcióit.



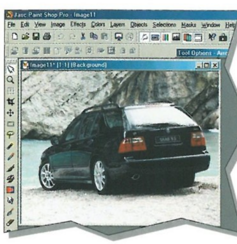
2 Öt lehetséges opció közül választhat. Alapbeállításként általában az AREA (terület) opció aktív. Kattintson a CAPTURE NOW (fényképezés indítása) gombra. Ezt követően a jobb és bal egérgombok segítségével elvégezheti a képernyőterület kijelölését, és az úgynevezett képlopást.



3 A Paint Shop Pro ablak ekkor eltűnik a státusz menüsorban. Tegyük fel, hogy az Asztal háttérképének egy részét szeretné lefényképezni. Kattintson egyet a jobb egérgombbal. A kurzor ekkor kereszté alakul át. Vigye a kurzort a lefényképezendő terület egyik sarkára, és kattintson az egér bal gombjával. Ha elhúzza az egeret, láthatja a kijelölőnégyzetet, amelynek közepén látható a képpontok száma is. Egy újabb bal egérkattintással megtörténik a fényképezés.



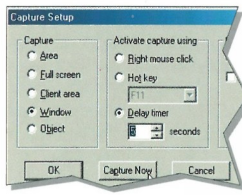
4 A program automatikusan ismét visszatér a Paint Shop Pro ablakhoz, amely most már a pillanatfelvételt mutatja.



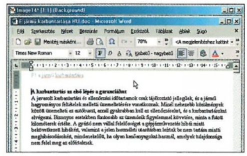
5 A teljes képernyő lefényképezéséhez nyissa meg ismét a SETUP (beállítás) párbeszédablakot, és kapcsolja be a FULL SCREEN (teljes képernyő) választókapcsolót. Ennél az opciónál eldöntheti, hogy a pillanatfelvételen ábrázolni kívánja-e a kurzort (INCLUDE CURSOR), vagy sem. Kattintson a CAPTURE NOW (fényképezés indítása) gombra. Váltson át az asztalra, és a pillanatfelvétel elkészítéséhez nyomja meg a jobb egérgombot.



6 A WINDOW (ablak) opció lehetővé teszi az aktív ablak tartalmának lefényképezését. Aktivizálja a megfelelő jelölőnégyzetet, és egyidejűleg próbálja ki a DELAY TIMER (késleltetési idő) opciót, amely nagy segítségére lehet, ha egy meghatározott ideig futó akcióról szeretne pillanatfelvételt készíteni.

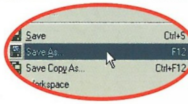


7 Bizonyosodjon meg arról, hogy a kívánt ablak készen áll a fényképezésre, majd kattintson a CAPTURE NOW (fényképezés indítása) gombra. Most már csak várnia kell, míg a pillanatfelvétel automatikusan elkészül, és megjelenik a Paint Shop Pro programablakban.



8 Pillanatfelvételeit a szokásos módon elmentheti a FILE (fájl) menüben a SAVE AS (mentés másként) parancs kiválasztásával. Ha képeit weboldal készítéséhez kívánja felhasználni, célszerű web-kompatibilis formátumot választania, például .gif, vagy .jpg kiterjesztést.





Képek körülvágása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

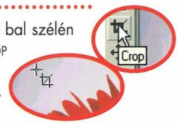
Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

Igen egyszerű módon körülvághatja képeit, hogy eltávolítsa a kép kevésbé fontos részeit és kiemelje a kép fő motívumát.

1 Indítsa el a Paint Shop Pro programot és nyisson meg egy olyan képet, amelyik valamilyen fő motívumot – például egy virágot – tartalmaz.



2 Kattintson a képernyő bal szélén látható eszköztár CROP (levágás) gombjára. A kurzor ekkor kereszt alakúvá változik.



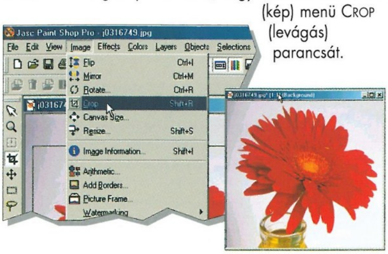
3 Húzzon egy kiválasztó téglalapot képének főmotívuma köré, majd engedje el az egérgombot. Ezt követően ennek a téglalapnak



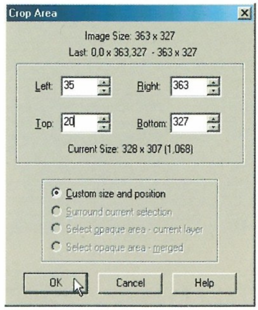


a mértét tetszése szerint megváltóztathatja, akár a sarkoknál, akár az oldalaknál fogva.

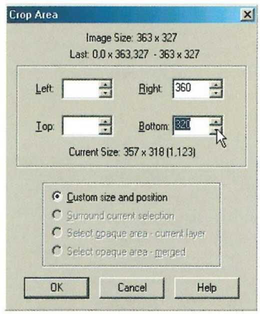
4 Ha már megfelelőnek tartja a képlevágást, kattintson kettőt a jobb egérgombbal bárhol a kiválasztó téglalap területére, vagy válassza az IMAGE (kép) menü CROP (levágás) parancsát.



5 A kiváláson további finomításokat végezhet, ha kettőt kattint az eszköztárban található CROP (levágás) ikonra.



6 Megnyílik a CROP AREA (levágás tartománya) párbeszédablak. Itt megtudhatja mekkora az eredeti kép, és a kiválasztott képtartomány. Ha további körülvágásokat szeretne elvégezni, akkor írja be a megfelelő mezőkbe az értékeket.



7 Kattintson az OK gombra. A program előbb megmutatja, hogy mekkora darabot fog levágni a képből. A kép körülvágása után megkezdheti a kép további feldolgozását az eszköztár más eszközeivel.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

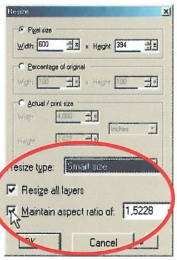
A képméret beállítása

A képek esetében nagyon fontos tudnia, hogyan kell beállítani a pontos méretüket, hiszen a képernyő nem végtelen, és egy világhálón megjelenítendő, vagy kinyomtatásra kerülő kép mérete nem haladhatja meg a rendelkezésére álló képernyő- vagy papírméretet.

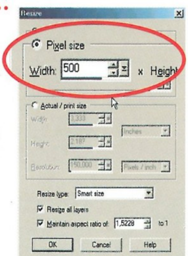
1 Indítsa el a Paint Shop Pro programot és nyisson meg egy tetszőleges képet. Ezután válassza az IMAGE (kép) menüben a RESIZE (méret) parancsot.



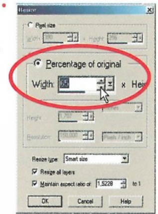
2 Megnyílik a RESIZE (méret) párbeszédablak. Aktivizálja a MAINTAIN ASPECT RATIO OF ... TO 1 (oldalarányok megtartása) jelölőnégyzetet, hogy képe ne torzuljon el. Azt tanácsoljuk, hogy a SMART SIZE (pontos méret) átméretezési módszert alkalmazza, ami általában jó eredményre vezet.



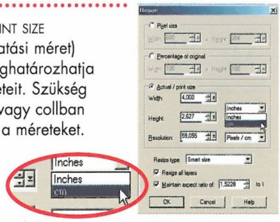
3 Három módszer áll rendelkezésre a képméret szerkesztéséhez. Az első esetben a dokumentum pixeleinek (képpontjainak) méretét módosítja. Aktivizálja a PIXEL SIZE (méret pixelekben) opciót, és írja be a kívánt értékeket. Megállapíthatja, hogy a kép magassága automatikusan a módosított képszélességhez igazodik, ami fordítva is igaz.



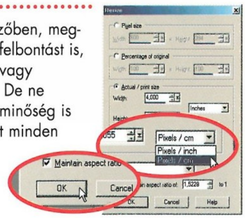
4 A második – nagyon könnyű – módszer lényege, hogy az eredeti képmérethez viszonyított százalékértéket kell megadni. Ezt a PERCENTAGE OF ORIGINAL (eredeti százalékában) mező aktiválása után teheti meg. Ha ez az érték 100 felett van, akkor képe nagyított lesz, ha viszont ez 100-nál kisebb, akkor kicsinyítésről van szó.



5 Az ACTUAL/PRINT SIZE (valós/nyomtatási méret) opcióval pontosan meghatározhatja képének kiinduló méreteit. Szükség szerint centiméterben vagy collban is kijeleztetheti ezeket a méreteket.



6 Ugyanebben a mezőben, meghatározhatja a képfelbontást is, méghozzá vagy pixel/coll, vagy pixel/cm mértékegységben. De ne gondolja, hogy ezzel a képminőség is javulni fog. Miután elvégzett minden beállítást, kattintson az OK gombra.



7 A kép a munkaablakban felveszi a beállított méreteket. Ha mégsem lenne elégedett a végeredménnyel, akkor az UNDO (visszavonás) gomb segítségével visszavonhatja a képméret előbb elvégzett módosításait.



TIPP

Ha már kivágott egy képet és utána úgy látja, hogy más – szintén nem fontos – képrészeket nem sikerült eltávolítani, akkor úgynevezett „finom munkába" kell kezdenie. Például fehér színnel töltheti ki a hátteret, majd egy alkalmas kijelölő eszközzel elvégezheti a szükségtelen képelemek kijelölését. Ezután nyomja le az [Enter] billentyűt, hogy a program végrehajtsa a kijelölt részek végleges törlését.

A kontraszt és a fényerő javítása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

A Paint Shop Pro képfeldolgozó program egyszerű, de nagy teljesítményű eszközeinek köszönhetően lehetővé teszi pontos beállítások elvégzését, hogy javíthassa képeinek minőségét.

A Paint Shop Pro képfeldolgozó program számos lehetőséget kínál a digitalizált képek minőségének javítására. Egyébként a program legfontosabb alkalmazási területéről van szó, amelyik esetében nagy teljesítményű – ennek ellenére az otthoni felhasználók számára is megfelelő – eszközökről van szó. A professzionális képfeldolgozó programokkal ellentétben – amelyek kezelése általában elég bonyolult – ez a program rendkívül felhasználóbarát. Bárhonnan származik a kép, amelyet a Paint Shop Pro programmal szeretne feldolgozni, lehetősége nyílik a kép feljavítására, különösen a kontraszt és a fényerő beállításával. Bizonyára vannak olyan képei, amelyekkel nem túlzottan elégedett, bár témáját és összeállítását tekintve a kép jól sikerült. Előfordulhat az is, hogy az Interneten keresztül kell a képet elküldenie, hogy képet szeretne egy másik képbe beszúrni, de az is, hogy a szkennelés nem sikerült optimálisan. Ezekben és még sok más esetben is javíthat képei minőségén, hogy jobban hasznosíthassa azokat.



Úgy javíthatja képei minőségét, hogy azok kontrasztját és fényerejét a Paint Shop Pro képfeldolgozó programmal állítja be.

Túl világos vagy túl sötét

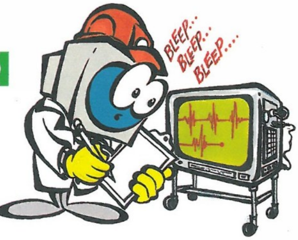
Többnyire már az első pillantásra megállapíthatja, hogy fotója túl világos, vagy túl sötét, hiszen ez az elsőként felismerhető hiba. Ez a hiba a nem megfelelő megvilágítási időből, a villanófény helytelen alkalmazásából – mint a felvétel hiányosságaiból –, de ezen kívül még számítógépének helytelen beállításából is eredhet. Eltérőek lehetnek ugyanis a szkenner és a képernyő kontraszt valamint fényerőbeállításai, és ez megjelenítési hibákhoz vezethet. Ezért célszerű először a fotó hibáit kijavítani, mielőtt hozzákezd a kép digitalizálásához. A Paint Shop Pro program a COLORS (színek) menüben kínálja ezeket az opciókat. A BRIGHTNESS/CONTRAST (fényerő/kontraszt) párbeszédablak lehetővé teszi ezeknek az elengedhetetlen beállításoknak az elvégzését. A minta-ablakban azonnal megtekintheti beállításainak eredményét. Ez a módszer a legtöbb esetben sikerre vezet, és az UNDO (visszavonás) parancsnak köszönhetően igen rugalmasan alkalmazható. Így biztos lehet abban, hogy csak azokat a beállításokat véglegesíti a program, amelyekkel valóban elégedett. A leggyakoribb eltérések a túl világos, vagy a túl kevés kontraszttal rendelkező felvételek esetében tapasztalhatók. Összehasonlítási lehetőség nélkül rendkívül nehéz lenne megállapítani, hogy melyik a legjobb beállítás, ráadásul gyakran a kép kontrasztja és fényessége közötti igen pontos viszonyról van szó. Ilyen esetekben a hisztogram segítségével történő pontosabb beállítás ajánlott.

MAGYARÁZAT

Kontraszt
A kontraszt kifejezés a kép erősen, közepesen és gyengén megvilágított részei közötti viszonyt jelenti. A túl nagy kontraszt csökkenti ezen értékek közötti fokozatokat és túl „kemény" képet; a túl gyenge kontraszt pedig fénytelen, elmosódott képet eredményez. A kontraszt teljes hiánya egyenletesen szürke képet eredményezne.

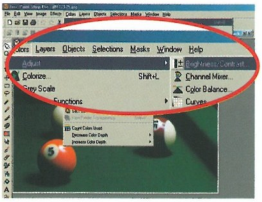
ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

A kontraszt és a fényerő beállítása

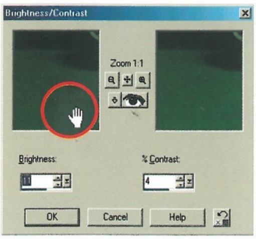


A Paint Shop Pro képfeldolgozó program fényerő- és kontrasztállítási lehetőségeivel nagyon egyszerűen javíthatja digitalizált képei minőségét.

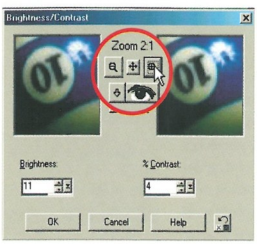
1 Indítsa el a Paint Shop Pro programot, és nyissa meg a szerkesztendő képet. Jelölje ki a képet, majd kattintson a COLORS (színek) menüre, mutasson az ADJUST (beállítás) parancsra, majd az előugró helyi menüben válassza a BRIGHTNESS/CONTRAST (fényerő/kontraszt) tételt. Példánkban túl sötét a kép, és frissíteni szeretnénk a kontrasztot is.



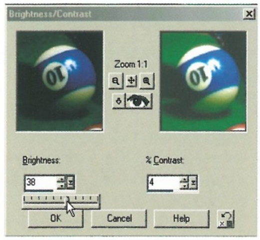
2 Megnyílt a BRIGHTNESS/CONTRAST (fényerő/kontraszt) párbeszédablak, amelynek mindkét mintaablakában képe egy kis részlete látható. A bal oldali ablakban az eredeti kép, a jobb oldaliban a módosított kép jelenik meg. Bár az ablakok csak egy kivágást mutatnak a képből, a beállítások az egész képre vonatkoznak. Ha ez a képkivágás nem tetszik Önnek, az egér segítségével más pozícióba mozgathatja a képet.



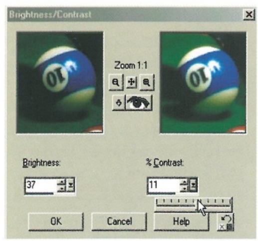
3 A mintaképek között található + és a – jelű gombok segítségével nagyíthatja vagy kicsinyítheti a képkivágást. A gombok felett a mindenkori méretarány látható a ZOOM felirat mögött. Próbálja ki a gombok hatását.



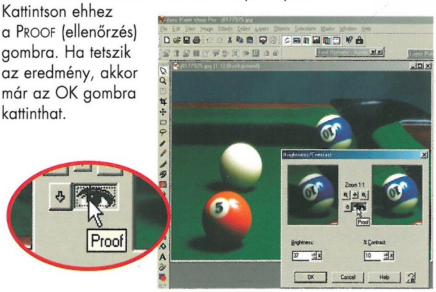
4 A fényerő (BRIGHTNESS) kiinduló értéke valamilyen szám, ami lehet 0 is. Az érték nagyságát az alatta látható kis sötét vonal hossza szemlélteti. A fényerőt vagy az értékmezőbe történő beírással, vagy a léptető-gombra történő kattintással, és az ennek hatására megjelenő tolókás szabályzóval állíthatja be. A mi képünk túl sötét, ezért a fényerőszabályzót jobbra toljuk el, tehát megnöveljük az értéket.



5 A kontraszt (CONTRAST) beállítása is ugyanilyen módszerrel történik. Többnyire a fényerőt is és a kontrasztot is javítania kell, hogy a képe megfelelő legyen. Figyelje a jobb mintaképet, mert a beállítás befejezése után itt láthatja a végeredményt.



6 Mielőtt az OK gombra kattintana, és jóváhagyná a módosításokat, ellenőrizze beállításainak hatását az eredeti teljes képen. Kattintson ehhez a PROOF (ellenőrzés) gombra. Ha tetszik az eredmény, akkor már az OK gombra kattinthat.



AH 634–64–05

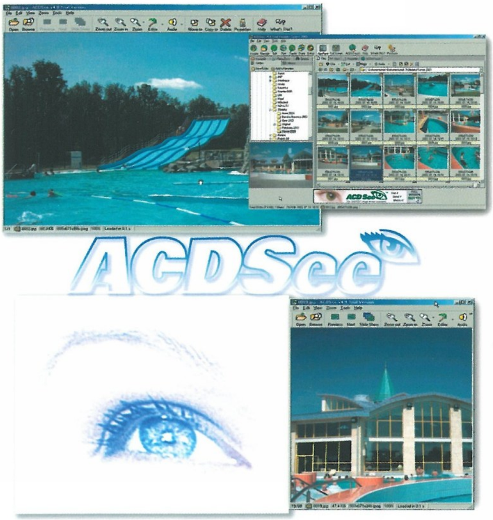
Az ACDSee felfedezése

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
ACDSee program, amit a www.download.com honlapról letölthet.

Önnek is az a véleménye, hogy a legtöbb képszerkesztő program alkalmazását tekintve túl bonyolult, vagy nem teszi lehetővé minden képformátum megjelenítését és szerkesztését? Amennyiben igen, akkor az ACDSee programot Önnek találták ki!

Számos képszerkesztő program létezik, és ezek közül mindegyiknek megvannak a maga sajátosságai. A képformátumok nagy számára való tekintettel, kezdve a Bitmap (BMP), folytatva a PNG, és egészen a híres TIF vagy JPEG fájlokig, a felhasználó gyorsan elveszítheti a fonalat, ha éppen nem egy grafikai szakértő az illető. Ez volt az oka annak, hogy egy olyan program került kifejlesztésre, amely minden elképzelhető képformátumhoz alkalmazható, és ezen túlmenően meglepően gyors megjelenítésre képes, még nagy képfájlok, és kisebb teljesítményű számítógépek esetében is. Ön is gyorsan észre fogja venni, hogy az ACDSee az ideális eszköz a kép- és fényképszerkesztéssel foglalkozók számára, akik azonban nem rendelkeznek feltétlenül azzal az ambícióval, hogy szakemberekké váljanak ezen a területen.



Amit a program kínál

Ne befolyásolja Önt a program láthatóan egyszerű szerkezete. A program lehetővé teszi a képmegjelenítés és képszerkesztés elemi alkalmazását az ezekhez szükséges akció gombok segítségével a felhasználói felületen. Ugyanakkor arra is alkalmas, hogy képeit alapjaiban átalakítsa, effektusokat illesszen be, röviden és tömören segít Önnek fényképeit retusálni. Talán úgy dönt, hogy szabadsága után a fényképeit CD-ROM-on fogja tárolni, mint ezt ma már sok fotólaboratórium is lehetőségként felajánlja, vagy talán már Ön is rendelkezik egy digitális fényképezőgéppel. Az ACDSee alkalmazása a legjobb választás abban az esetben, ha gyorsan nagy mennyiségű fényképet szeretne megjeleníteni, és közülük ki akarja válogatni azokat, amelyek a fény- vagy színintenzitás miatt nem túl jól sikerültek. Ezt követően ezek a fényképek könnyedén átalakíthatóak.

Három az egyben

Ez a program, ha úgy vesszük, három terméket jelent egyben. Egyrészt tartalmaz egy böngészőt, amely működését tekintve nagyon hasonlít a Windows Intézőjére, másrészt képes egy képet teljes kép módban is megjeleníteni, ugyanakkor a fényképek egy másik csoportját miniatűr nézetben is megjelenítheti. Végül, de nem utolsósorban a program egy figyelemre méltó képminőség javító funkcióval is rendelkezik, amelynek segítségével nagyon egyszerűen és hatékonyan végezheti el a képszerkesztést. Nincs sok megterhelő gomb, menü és opció, amelyek megnehezítenék a munkát. Az ACDSee nem profiknak szánt program, ugyanakkor kiválóan alkalmas a magáncélú képszerkesztési feladatok ellátására.

HOL TALÁLHATÓ MEG AZ ACDSEE?

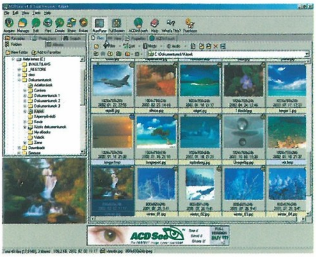
Az ACDSee azzal az előnnyel rendelkezik, hogy az Internetről próbaverzióként egyszerűen és ingyen letölthető. A programot sok helyen megtalálhatja, de a következő címen biztos rátalál: www. download.com. Egy hagyományos modemmel a letöltési idő körülbelül 20 percet vesz igénybe. Az ACDSee teljes verzióját szoftverüzletekben meg is vásárolhatja.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Képek keresése és megjelenítése a képernyőn

Semmi sem egyszerűbb, mint megjeleníteni egy képet a képernyőn. Az ACDSee minden eszközt felkínál, hogy fényképét pillanatok alatt megkereshesse és megjeleníthesse.

1 Indítsa el a képböngészőt a START menüben a PROGRAMOK, az ACD SYSTEMS, majd az ACDSEE parancs kiválasztásával. A képernyő bal oldalán megjelenik a merevlemez tartalma, a jobb oldalon pedig KÉPEK mappában képek kicsinyített változatai láthatók.



2 Nézze meg jól a jobb oldali diákat! Láthatja, hogy a program színnel és felirattal is megkülönbözteti a különböző formátumú képeket. Például a BMP formátumú képek megnevezésének háttere kék, a JPG képeké pedig sárga. A diák jobb felső sarkában a program egy kis ikonnal is kijelzi még az illető kép formátumát. Ha fehér színű háttér is megjelenik a képernyőjén valamelyik dián, akkor az azt jelenti, hogy az ACDSee program ezt a képformátumot nem tudja megjeleníteni.

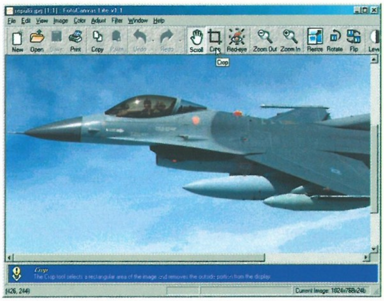




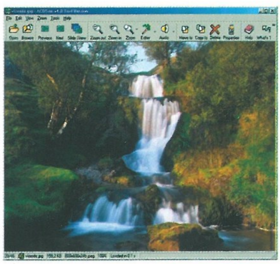
3 Ha szeretné egymás után nagyobb méretben megtekinteni a képeket, akkor kattintson a VIEW (megtekintés) fülre. A jobb oldali ablak átalakul, és úgynevezett diavetítést tesz lehetővé. A PREVIOUS (előző) és a NEXT (következő) gombokkal egymás után lapozhat a képek között. Ha a képet nagyítani kívánja, akkor kattintson a ZOOM IN gombra.



4 Ha valamely kép tulajdonságait módosítani szeretné, akkor az eszköztárban az EDITOR (szerkesztés) gombra kattintson rá. Ekkor megnyílik egy új alkalmazás mindazokkal az opciókkal, amelyekre Önnek szüksége lehet a fénykép szerkesztése során.



5 Kattintson kétszer valamelyik képre. A kép egy újabb ablakban nyílik meg, amelyben nem zavarja a miniatűr képek sokasága. Az állapotsor tájékoztatja a kép megnevezéséről, méretéről, és formátumáról. A képek nézegetése és módosítása közben rá fog jönni Ön is, hogy milyen nagyszerű eszközöket kínál ez a képnéző program.



TUDNI ÉRDEMES

És mi a helyzet a videofelvételekkel?
Az ACDSee például azt is lehetővé teszi, hogy AVI formátumú filmeket játsszon le. A megnyitott programban a szokásos módon keresse meg a filmfelvételt, és indítsa el. A video egy külön ablakban elindul. Ehhez azonban nagyobb teljesítményű számítógéppel, és egy minimum 64 MB RAM kapacitású grafikai kártyával kell rendelkeznie.

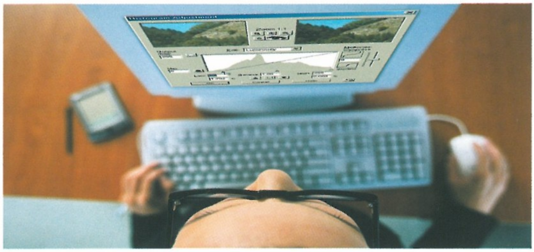
AH 634-66-06

NEHÉZSÉGI FOKOZAT **2**

A hisztogram-funkciók alkalmazása

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

Ha úgy látja, hogy a kép fényereje és kontrasztja nem megfelelő, akkor a Paint Shop Pro képfeldolgozó program hisztogram-funkciójának segítségével javíthatja ezeket a jellemzőket.



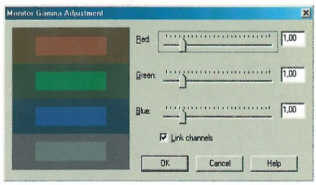
A hisztogram nem más, mint a kép vörös, zöld és kék színeinek eloszlását, valamint fényerőértékét ábrázoló grafikon. Ennek az ábrázolásnak az az előnye, hogy egyértelműen megmutatja a fényerő és a kontraszt esetleges eltérését. Az említett négy érték (a három alapszín és a fényerő) mindegyikét a vízszintes tengelyen ábrázolja a hisztogram, balról jobbra egy 0-tól 255-ig terjedő skálán, vagyis a világostól a sötétig. A függőleges tengelyen a pixelek (az a legkisebb önálló képegység, amelynek a fényereje önállóan szabályozható) számát láthatjuk. A diagram a kép pixeleinek fényerő (világosság) szerinti eloszlását mutatja, egy vagy több szín figyelembevételével. Ha sok pixel felel meg egy adott fényerőértéknek, akkor a görbe maximális értéket (felfelé irányuló eltérés) mutat, ha pedig kevesebb a kép adott fényerősségű pixeleinek száma, akkor a görbe a vízszintes tengely közelében fut.

Mivel a hisztogram egy vonalas ábra (görbe), gyorsan felismerhetővé teszi a kép tónustartományára vonatkozó információkat. Ennek köszönhetően egy pillanat alatt megállapíthatja, hogy kielégítő szín- és kontrasztrészleteket tartalmaz-e a kép, vagy célszerű egy kis képjavítást, korrekciót végezni. A hisztogram a képkorrekció rendkívül hasznos, nagyhatású eszköze. A munkaműveletnek megfelelően aktualizált előzetes nézet abban nyújt segítséget, hogy lépésről-lépésre javíthatja a kiválasztott szín vagy a szürkeárnyalat fényerőértékeit mindaddig, amíg el nem éri a kívánt hatást. A hisztogram lehetővé teszi, hogy pontosan megbecsülhesse a különböző korrekciók egész képre gyakorolt hatását, és ennek alapján csak a kép egy bizonyos tartományára vagy tartományaira alkalmazza az adott korrekciót. Anélkül módosíthatja a kontrasztbeállításokat a kép tetszőleges részén, hogy ezzel a szomszédos pixelek színértékeit, tónusát is megváltoztatná.

A képernyő beállítása

Ne felejtse el számítógépe képernyőjének helyes beállítását ellenőrizni, mielőtt hozzákezdene a képek korrigálásához. Ehhez monitorának gammaértékét kell előbb beszabályoznia. Ha ugyanis egy kép túl sötéten jelenik meg a képernyőn, annak az is lehet az oka, hogy nem állította be helyesen számítógépe képernyőjének megjelenítési tulajdonságait. Készenléti állapotból való visszatéréskor a legtöbb monitornak néhány másodpercre van szüksége ahhoz, hogy teljes értékű üzemállapotba kerüljön, amelyben helyesen adja vissza a színeket. Előfordulhat tehát, hogy egy túl sötéten megjelenő kép fokozatosan kivilágosodik. Az is lehet, hogy szándékosan kontrasztszegényre állították be a képernyőt annak érdekében, hogy ne fáradjon el a számítógépen dolgozók szeme, ez azonban nem előnyös képszerkesztő, képfeldolgozó munkák végzésekor. Ezért mindenképpen azzal kezdje a munkát, hogy a Paint Shop Pro képfeldolgozó programba beépített gammaérték-szabályzó segítségével elvégzi a képernyő beállítását. Ezek a beállítások semmiképpen nem befolyásolják a megnyitott képfájlt, hiszen csak a Paint Shop Pro program kijelzési, megjelenítési módját változtatják meg.

A gammaérték beállítására szolgáló párbeszédablakot a Paint Shop Pro FILE (fájl) menü PREFERENCES (beállítások) parancsának MONITOR GAMMA (képernyő gammaérték) tételére kattintva találja meg.



Használja a gammaérték-beállító párbeszédablakot annak ellenőrzésére, hogy van-e különbség az eredeti képfájl és a Paint Pro Shopban megjelenített kép színértékei között.

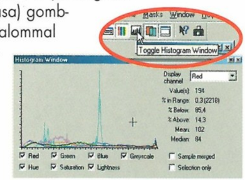
ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ

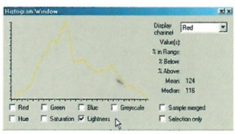
Képkorrekció hisztogram segítségével

A Paint Shop Pro képfeldolgozó program úgynevezett hisztogram funkcióval rendelkezik, amely felvilágosítást nyújt a kép szín- és kontrasztértékeinek eloszlásáról. A hisztogram segítségével gyorsan felismerheti és korrigálhatja a kép fényerő-, szín- és kontrasztproblémáit.

1 Nyisson meg egy tetszés szerinti képet, és kattintson a Paint Shop Pro fő eszköztárának TOGGLE HISTOGRAM WINDOW (hisztogram ablak ki/be kapcsolása) gombjára. Amikor első alkalommal nyitja meg ezt a párbeszédablakot, a hisztogram összes csatornája alapbeállításként jelenik meg.



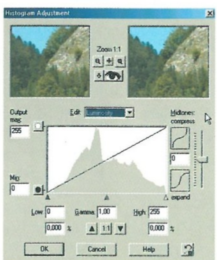
2 Csak semmi pánik! Most kizárólag csak a kontraszttal foglalkozunk. A LIGHTNESS (világosság) kivételével távolítsa el az összes jelölőnégyzetből a pipát. Figyelje meg a görbe alakját! A görbe a legtöbb kép esetében az elején is és a végén is aránylag lapos, vagyis kevés a nagyon világos és a nagyon fekete képpont.



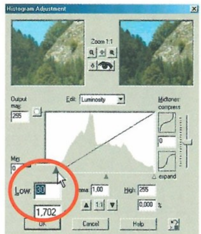
3 Azt is felismerheti a görbe alakjának tanulmányozásakor, hogy mennyire megoszlanak a képpontok tónusértékei. A hisztogram további hasznos funkciókkal is rendelkezik. Mutasson a COLORS (színek) menü HISTOGRAM FUNCTIONS (hisztogram funkciók) almenüjében a HISTOGRAM ADJUSMENT (hisztogram beállítások) parancsra.



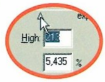
4 A párbeszédablak közepén elhelyezkedő diagramzóna mutatja a hisztogramot. A felül látható két mintakép a beállítás előtti (baloldali kép) és utáni (jobboldali kép) állapotban mutatja a javítandó képet.



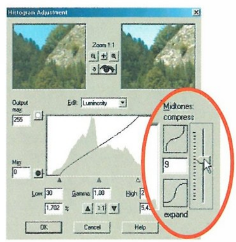
5 Húzza jobbra a LOW (alacsony) számadatmező feletti kis fekete nyílhegyet egészen addig, míg a görbe emelkedni nem kezd. A jobboldali mintaablakban láthatja, hogy a sötét képtartományok még sötétebbek lettek.



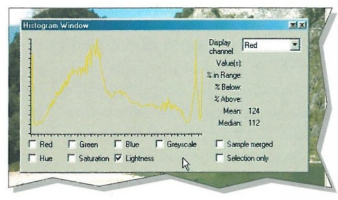
6 Ugyanezzel a módszerre húzza most balra a HIGH (magas) számadatmező feletti kis fehér nyílhegyet egészen a görbe végéig. A jobboldali mintaablakban láthatja, hogy a világos részek még világosabbak lettek.



7 További finom beállításokat is végezhet a képen, oly módon, hogy a MIDTONES (középtónus) szabályzó kis szürke csúszkáját, vagy a GAMMA számadatmező feletti kis szürke nyílhegyet mozgatja, míg el nem éri a kívánt hatást.



8 Teljes egészében próbálja ki a különböző beállítási lehetőségeket! Minden képet különböző módon és mértékben kell korrigálni, ehhez értékes segítséget nyújt a két mintaablak. Kattintson végül az OK gombra. Ha megfigyeli a hisztogramot, bizonyára észreveszi, hogy a görbe megváltozott.



A felhasználó által kialakított ecset elmentése

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

A Paint Shop Pro egy gazdagon felszerelt, rendkívül sokoldalú képszerkesztő- illetve képfeldolgozó program. Nem csak ecsetek széles választékát kínálja, hanem azt is lehetővé teszi, hogy felhasználó által kialakítható rajzeszközökkel készítsen eredeti képeket, grafikákat.

Bár a Paint Shop Pro programot általában már meglévő képek szerkesztésére, további feldolgozására használják, lehetőséget nyújt teljesen új képek készítésére is. Ezt az igazán sokoldalú grafikai alkalmazást szerencsére nem csak profiknak szánták. A felhasználó által egyéni kívánság szerint kialakítható különleges ecsetek korlátlan lehetőségeket biztosítanak.



Szeretné ha a rajzolóecset vége egyszer ceruzavékonyságú, máskor kijelölő filctoll szélességű, vagy esetleg különös alakú lenne? Ez nem jelenthet gondot, hiszen a Paint Shop Pro program ezt is biztosítja Önnek.

Művészi eszközök

A Paint Shop Pro-val minden lehetséges! Igazi festőfelszerelést talál maga előtt, számtalan – egyénileg kialakítható – ecsettel. Minden rajzeszközt egyéni igényeihez alakíthat. Ha megnyitja a TOOL OPTIONS – PAINT BRUSH (eszközök opciók – festőecset) párbeszédablakot, akkor az eszközlistából választhatja ki az ecset minden jellemzőjét. Mihelyt pontos elképzelése van arról, hogy milyen módosításokat szeretne a feldolgozandó képen végrehajtani, meghatározhatja ecsetének alakját és méretét. Az alapértelmezésben megadott ecset kerek végű, de igényei szerint négyzetes, ferde, vízszintes vagy függőleges ecsetvéget is választhat. Ezek az eltérő kialakítású ecsetek rendkívül meglepő eredményhez vezethetnek, így megtévesztő hasonlósággal utánozhatja a különleges művészi technikákat.



Egyénileg kialakított eszközök

A TOOL OPTIONS – PAINT BRUSH (eszköz opciók – festőecset) párbeszédablak első párbeszédpaneljén található az ecsettípus kiválasztására szolgáló (ecsetet ábrázoló) gomb. Ha rákattint, az előugró szöveges menü a hagyományos rajzeszközök listáját tartalmazza, így megtalálja itt a szokásos ecsetet, tollat, ceruzát, sorkiemelő tollat, pasztellkrétát, krétát és rajzszenet. A menü segítségével ugyancsak egyéni módon, mintegy rendelésre készített ecseteket is létrehozhat, hogy bélyegzőszerűen vigyen fel festéket a felületre. Ugyanebben az ablakban előre kialakított ecsetek egész sorát találja, amelyek ecsetnyom-számát tetszése szerint állíthatja be. Szintén kívánsága szerint állíthatja be az ecset méretét, keménységét, vagy az ecsettel húzott festéknyom fedőképességét. Ha rákattintással aktivizálja a BUILD UP BRUSH (ecset hatásainak összegezése) jelölőnégyzetet, akkor a rajzeszköz által keltett hatás a képfelületen végzett minden ecsetvonással erősödik.

Ezen kívül teljesen egyéni ecseteket is készíthet Paint Shop Proban. Ezeket azután a BRUSHES (ecsetek) almappában tárolja a program, ahol az előre kialakított, kész ecsetek is találhatók. Elegendő ehhez a formát megrajzolni és azt a kiválasztott eszközzel kijelölni. Vigyázat: a kiválasztott terület nem haladhatja meg a 255 x 255 pixel méretet! Végül olymódon mentheti el saját ecsetjét, hogy a CUSTOM BRUSH (egyéni kialakítású ecset) párbeszédablakban először a CREATE (létrehozás) gombra kattint, majd az OK gombbal megerősíti választását. Az egyénileg készített ecsetek bármikor rendelkezésre állnak.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Munkavégzés önállóan kialakított ecsettel

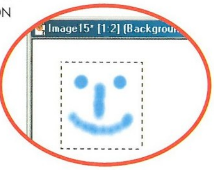
A Pain Shop Pro kész ecsetei hasznos eszközök, de ha Ön nem találja meg a megfelelőt, akkor saját igénye szerint akár több egyéni kialakítású ecsetet is készíthet.

Először meg kell rajzolnia a egyéni ecset csúcsának formáját. Válasszon valamilyen egyszerű formát, amely nem tartalmaz sok részletet. Legjobb, ha fekete-fehér rajzot készít, olyat, amelyik a program által felkínált, kész ecsetekre hasonlít. Ezután kövesse a következő gyakorlat lépéseit, majd mentse el saját ecsetformáját, amit a jövőben bármikor használhat rajzai létrehozásához. Egyéni ecsettel, egyedi képeket!

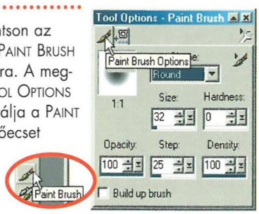
1 Rajzolja meg saját, egyéni formájú ecsetjét. Ehhez nyissa meg a TOOL OPTIONS – PAINT BRUSH (eszköz opciók – festőecset) párbeszédablakot, ahol a kattintson a BRUSH TYPES (ecset típusok) gombra. Az előugró szöveges menüben válassza ki a NORMAL (normál) kategóriát, és rajzolja meg azt az alakot, amit szeretne az ecset nyomvonalaként használni.



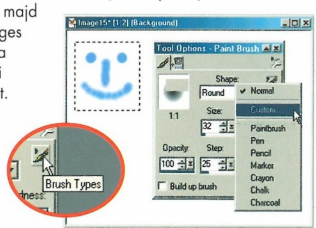
2 Jelölje ki a képablak azon részét, amelyet ecsetvégként szeretne felhasználni. Kattintson ehhez a TOOL PALETTE (eszköz paletta) eszköztár SELECTION (kiválasztás) gombjára. Ne felejtse el, hogy az ecsetvégnek szánt terület ne lehet 255 x 255 pixelnél (képpontnál) nagyobb.



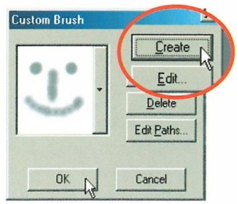
3 Most kattintson az eszköztár PAINT BRUSH (festőecset) gombjára. A megnyíló ablakban (TOOL OPTIONS – PAINT BRUSH) aktiválja a PAINT BRUSH OPTIONS (festőecset opciók) fület.



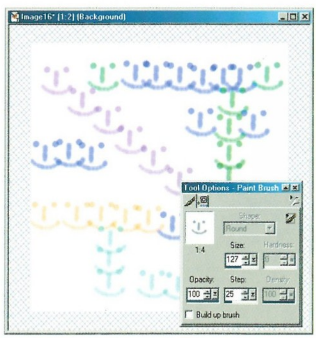
4 Kattintson a BRUSH TYPES (ecset típusok) gombra, majd az előugró szöveges menüben válassza a CUSTOM (egyéni kialakítású) opciót.



5 Most megnyílik a CUSTOM BRUSH (egyéni kialakítású ecset) párbeszédablak. Kattintson a CREATE (létrehozás) gombra, hogy elmentse a saját egyéni ecsetvégét. Végül kattintson az OK gombra.



6 Készen van az első egyéni ecsetformája, amely most már bármikor rendelkezésére áll. Próbálja ki használatát, miközben a színpalettára kattintva színt is változtat.



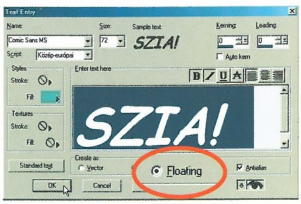
Forgatások végrehajtása

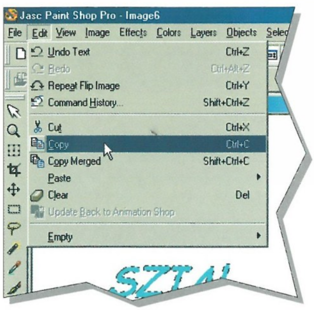
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

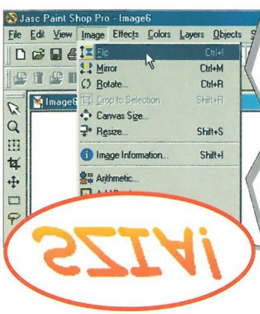
Bizonyára meglepőnek találja, hogy olyan egyszerű műveletekkel, mint egy szöveg vagy egy kép forgatása, illetve átfordítása, néhány másodperc alatt látványosan fokozhatja képei kifejezőerejét.

1 A szöveg-eszköz segítségével gépelje be szövegét egy fehér hátterű új dokumentumba. Jelölje meg a FLOATING (lebegés) opciót, majd kattintson az OK gombra, és az EDIT (szerkesztés) menü COPY (másolás) parancsával másolja vágólapra az imént beírt szót.

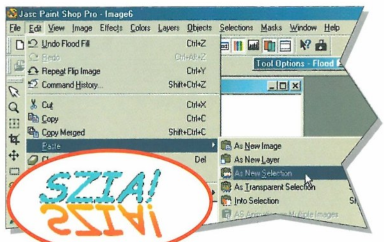




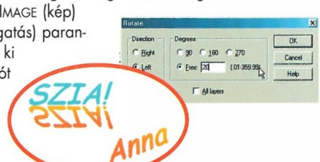
2 Forgassa el a kiválasztott szöveget a FLIP (átfordítás) parancs alkalmazásával, és színezze ki a kijelölt szöveget a FLOOD FILL (színkitöltés) eszközzel.



3 Kattintson az EDIT (szerkesztés) menü PASTE (beillesztés) parancsára, majd válassza az AS NEW SELECTION (mint új kijelölés) opciót. Helyezze a kijelölt szövegrészt az eredeti fölé, hogy árnyékhatást érjen el.



4 Az egyszerű forgatási funkciónak köszönhetően gyorsan hozhat létre érdekes effektusokat. Illesszen újabb szót eddigi szövegéhez, és forgassa el 20°-kal balra az IMAGE (kép) menü ROTATE (forgatás) parancsával. Próbáljon ki néhány más opciót is, hiszen a jövőben bizonyára alkalmazza majd azokat.



AZ ESZKÖZTÁRAK EGYÉNI KIALAKÍTÁSA

Annak érdekében, hogy például a ROTATE (forgatás) parancs ikonját a Paint Shop Pro szokásos eszköztárába illessze, válassza a VIEW (nézet) menü TOOLBARS (eszköztárak) parancsát. A megnyíló párbeszédablakban aktiválja a STANDART TOOLBAR (szokásos eszköztár) jelölőnégyzetét, majd kattintson a CUSTOMIZE (testreszabás) gombra. Ekkor megnyílik a ESZKÖZTÁR TESTRESZABÁS párbeszédablaka, amelynek RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ GOMBOK legördülő listájából kiválaszthatja a ROTATE IMAGE (kép forgatása) parancsikont. Jelölje ki ezt az ikont, majd kattintson a HOZZÁADÁS gombra. Az ikon most az ESZKÖZTÁRGOMBOK listában jelenik meg. A FEL, illetve a LE gombokkal az eszköztár tetszőleges helyére helyezheti az új parancsikont.

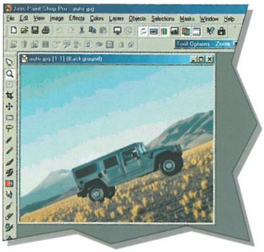


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

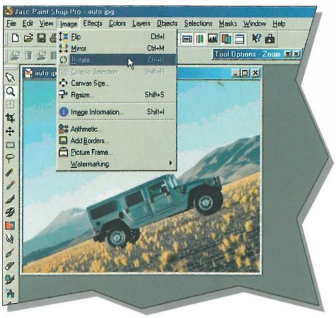
Képek elforgatása

A forgatás a Paint Shop Pro képszerkesztő program egyik alapfunkciója. Ezzel a módszerrel helyreigazíthatja a fényképezőgép rossz tartásával készült képeket, vagy akár érdekesebb látószöget adhat képeinek.

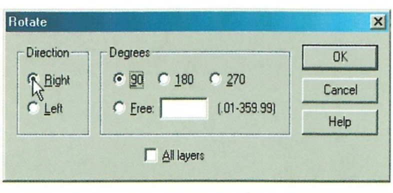
1 Keressen a képgyűjteményében egy olyan képet, amelynek horizontja eltér a vízszintestől, majd a szokásos módon nyissa meg.



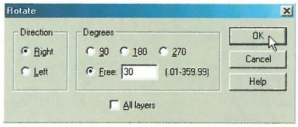
2 A kép elforgatásához kattintson az IMAGE (kép) menü ROTATE (forgatás) parancsára, vagy nyomja le a [Ctrl]+[R] billentyűkombinációt.



3 Megnyílik a ROTATE (forgatás) párbeszédablak. Válassza ki azt a forgatási irányt, amellyel leghamarabb célhoz ér, esetünkben az óramutató járásával megegyező RIGHT (jobb) irányba kell forgatni a képet.



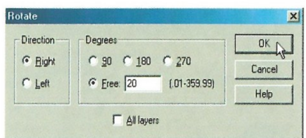
4 Mivel a megadott szögek (90°, 180°, 270°) nagy valószínűség szerint az Ön esetében sem lesznek alkalmazhatók, ezért válasza a FREE (szabad) opciót, és írja be azt a szögértéket, amely első ránézésre elég lesz a kép helyreállításához, majd kattintson az OK gombra.



5 A mi esetünkben ez a szög túl sok, ezért az EDIT (szerkesztés) menü UNDO ROTATE IMAGE (kép forgatás visszavonás) visszavonjuk az iménti parancsot, hogy visszatérhessünk a kép forgatás előtti állapotához.



6 Nyissa meg ismét a ROTATE (forgatás) párbeszédablakot. Most a FREE (szabad) mezőbe egy kisebb szögértéket írjon be (esetünkben ez 20 fok), majd kattintson az OK gombra.



7 Nekünk sikerült eltalálni a pontos értéket, mert a horizont ismét vízszintes lett. Még vágja le a felesleges részleteket, és mentse el a helyreállított képet.



NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Képek, képrészek másolása

A Paint Shop Pro képszerkesztő program segítségével megsokszorozhatja a kép egyes elemeit, és ily módon bámulatos fotóhatásokat érhet el.

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

A Paint Shop Pro másolóecsete még mindig valamiféle rejtélyes eszközt jelent a legtöbb felhasználó számára. Mivel a mindennapi életben nem találkoznak hasonló eszközzel, funkciója és alkalmazása értetlenséget válthat ki. Igen érdekes eszközről van szó, még ha kezdetben nem is tűnik egyszerűnek a másolóeszköz funkciójának megértése.



A másolóecset

Az eszköz fő feladata a kép egyes elemeinek másolása. Szokás szerint a kép hibáinak retusálására használják a másolóecsetet, méghozzá úgy, hogy a hibás helyre másolják a kép egy kisebb – de hibátlan – részét. Többnyire elegendőnek bizonyul a kívánt eredmény eléréséhez a hibás hely közeléből néhány pixel (képpont) kimásolása. A rendkívül sokoldalú másolóecset természetesen még jó néhány más feladatra is használható, például egész minták vagy illusztrációk átmásolására. Ez az eljárás különböző vizuális hatások elérését teszi lehetővé, amelyekre akkor van szüksége, ha különleges effektusokat szeretne hatásos módon színre vinni.

Korrigálás és retusálás

Mint láthatta, a képelemek másolása a másolóecset egyik legfontosabb képessége. Ha kimásolja a kép egy kis részét, vagyis úgynevezett képkivágást készít, akkor ezzel a kivágással retusálhatja a kép esetleges sérülését, vagy nem kívánt részletét. A Paint Shop Pro különösen alkalmas digitalizált képek szerkesztésére, feldolgozására. Ha egy sérült kép retusálására a hibás résszel közel azonos színárnyalatú kivágott részt másol be, akkor a legtöbb esetben eredményesen elfedheti a korábbi képhibát, sérülést. A másolóecsettel el is távolíthatja a kép egyes részeit. Képzelje el például, hogy lefényképezett valakit, és a fénykép megtekintésekor veszi észre, hogy az illető feje fölött éppen egy telefonpózna látható, mintha a fejéből nőtt volna ki. A másolóecset segítségével képkivágást készíthet a háttér azon részéből, amelyben nincs benne a telefonpózna, majd ezzel kiretusálhatja a nem kívánt képelemet, vagyis a telefonpóznát. Vagy képzelje el azt az esetet, hogy el szeretné távolítani a számokat egy jacht vitorlájáról. Kattintson egyet a jobb egérgombbal a kép számok közeli területére. Ezután vigye a kurzort a számok fölé, majd kattintson a bal egérgombbal, hogy a kimásolt képrészlettel elfedje azokat. Annak érdekében, hogy ne lépjen fel színkülönbség, lehetőleg a retusálandó képrész közelében jelölje ki a képkivágást. Mindezek az effektusok lehetővé teszik, hogy szebbé, értékesebbé tegye képeit.

TIPP

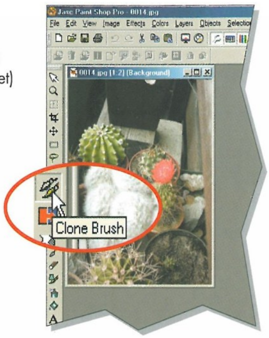
A Paint Shop Pro program lehetőséget kínál arra is, hogy minden ecsethez külön-külön meghatározza az ecset méretét, a vele elérhető fedőképességet és szürkeségi fokozatot, valamint a kép élességét és az úgynevezett lépésszámot (az egyes ecsethúzások alkalmával a papíron létrehozott festéknyomok közötti távolságot). Az ecset formáját is szabadon választhatja meg, így különböző effektusokat érhet el, például szén- vagy krétarajzokat készíthet.

ISBN 2.8302.2258-X

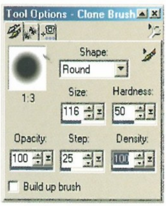
Képkivágás másolása

Játékos módon, szabadon alakíthatja fotóit, ha képkivágásokat készít és másol be. A következőkben bemutatjuk a másolóecset használatát, hogy hatásos fotókat kapjon munkája eredményeképpen.

1 Gyakran használják a másolási funkciót arra, hogy mulatságos, vagy művészi hatásokat érjenek el. Ha digitalizált formában állnak rendelkezésére a fényképei, akkor nyissa meg valamelyiket, és válassza a CLONE BRUSH (másolóecset) eszközt.



2 A TOOL OPTIONS (eszközopciók) párbeszédablakban válasszon ecsetvéget. Mivel mi egy virágot fogunk másolni, mi először a ROUND (kör) opciót választottuk.



3 Kattintson a jobb egérgombbal arra a képrészre, amelyről a kivágást szeretne elkészíteni. A mi esetünkben ez egy kaktuszvirág.



4 Ezután vigye az egeret a képnek arra részére, ahová a kivágást át szeretné másolni. A másolást egy bal egérkattintással tudja elvégezni. Láthatja, hogy milyen gyorsan virágot „növesztettünk" a másik kaktuszra.

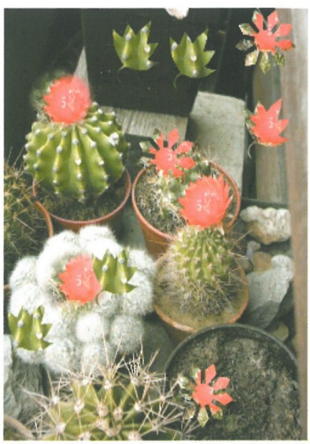


5 A TOOL OPTIONS (eszközopciók) párbeszédablakban válasszon más ecsetvégeket, és azokkal is próbálja ki a másolóecset lehetőségeit. Ügyeljen arra, hogy a másolandó rész csak egyszer használható, tehát ha többször is ugyanazt a képrészletet kívánja használni, akkor arra a másolás előtt ismét rá kell kattintania az egér jobb gombjával.





6 Ügyeljen arra, hogy a lemásolt elem harmonikusan illeszkedjen új környezetébe. Mi egy kicsit túlzásba vittük a másolóecset használatát, de mindezt csak azért tettük, hogy bemutassuk Önnek a lehetőségeket.



AH 634–74–04

Képek retusálása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

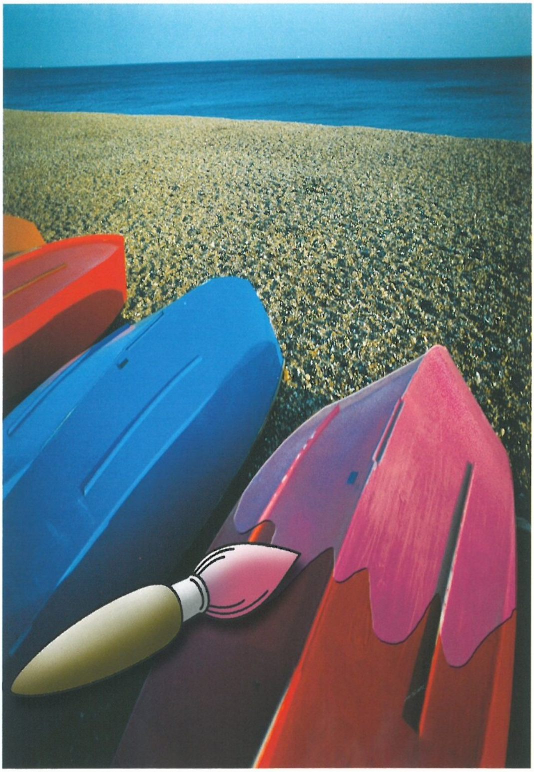
Kár, ha egy jól sikerült fotó valamilyen kis technikai hiba, például a „vörös szem effektus" miatt veszít értékéből. A Paint Shop Pro képszerkesztő program ideális megoldást kínál ezekre az esetekre.



A Paint Shop Pro képnéző és képszerkesztő programban ugyanolyan formákban áll rendelkezésre a képretusáló eszköz, mint a többi ecset, és ez nagy pontosságot tesz lehetővé a digitális képek módosításában. A retusáló eszköz – ellentétben a legtöbb ecsettel – azonban nem festékpontok felvitelére, hanem sokkal inkább kivilágosításra, pecsételésre, a színtelítettség módosítására, és még további javításokra szolgál. A Paint Shop Pro képszerkesztő programban több retusálási mód és eljárás is alkalmazható. A retusáló eszközök esetről-esetre megfelelő lehetőséget kínálnak arra, hogy a legfinomabb módosításokat végezhesse el a számítógépén tárolt képein.

Különböző retusálási módok, eljárások

Többek között a BLUR (elken) funkciót alkalmazhatja, hogy meghatározott ponttól kiindulva mintegy szétterítse, és azután a környező festékpontokkal összekeverje a színeket. Emellett arra is van lehetőség, hogy pótlólagos fényességet (megvilágítási erősséget) és színtelítettséget adjon a digitális kép különböző területeinek. Ez a funkció nagyon hasonlít a hagyományos fényképészeti eljárásokban alkalmazott retusálásokhoz.



A Paint Shop Pro segítségével digitális fényképfelvételeinek technikai problémáit vagy rossz fényviszonyait is korrigálhatja. A fényképészeti retusálás gyakran csodákat eredményez!

Célzott parancsok

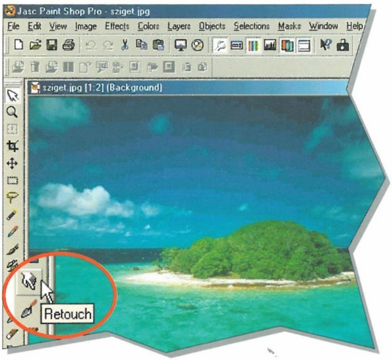
A fényképészeti retusálás területén az úgynevezett célzott parancsok a leginkább értékelt funkciók. Ezek rendkívül pontosak, és lehetővé teszik többek között a célobjektum telítettségének, fényességének, tónusának és színének befolyásolását. E parancsoknak köszönhetően anélkül modellezheti képének tulajdonságait, hogy módosítaná annak eredeti tartalmát. A célzott parancsokat ott használják, ahol a retusálási munka a legnagyobb pontosságot és egyenletességet igényli.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

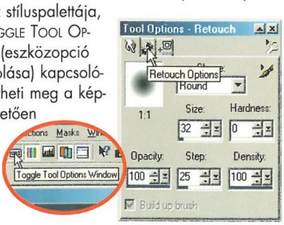
Munkavégzés a retusáló eszközökkel

A Paint Shop Pro képszerkesztő programnak köszönhetően könnyen elvégezheti digitális fényképei módosítását, így javíthatja azok minőségét, és szinte profi képeket hozhat létre.

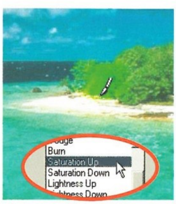
1 Nyissa meg azt a képet, amelyet javítani szeretne. A retusáló eszköz segítségével fényt adhat a képnek, és javíthatja annak esetleges gyenge pontjait. Kattintson az eszköztár RETOUCH (retusálás) gombjára.



2 Ha nem lenne látható a RETOUCH (retusálás) eszköz stíluspalettája, akkor azt a TOGGLE TOOL OPTIONS WINDOW (eszközopció ablak bekapcsolása) kapcsológombbal jelenítheti meg a képernyőn. Ezt követően kattintson a RETOUCH OPTIONS (retusálás opciói) fülre.

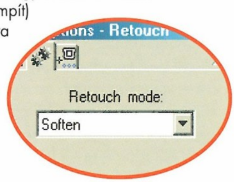


3 A megnyíló lap legördülő listájában válassza a SATURATION UP (telítettség növelése) funkciót. Kattintson a képre, és mozgassa a kurzort annak érdekében, hogy növelje azoknak a képpontoknak a telítettségét, amelyek felett a kurzor elhalad. Példánkban a fák zöldjét erősítettük, hogy jobban kiemelkedjen a képből.



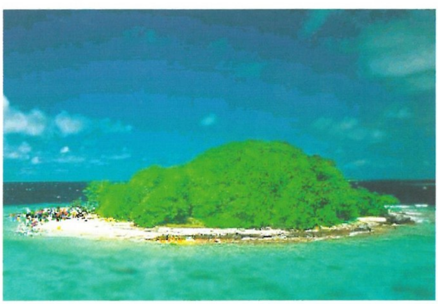
4 Minden alkalommal, amikor a kurzort egy adott zóna felett mozgatja, erősödik a hatás. Addig ismételje az eljárást, amíg optimális nem lesz a kép minden részének telítettsége. Az eljárás során kerülje a környező képterületek érintését, mert azok eredeti színe mesterkéltté válhat a nem szándékos telítettségnövelés következtében.

5 Most pedig válasszon egy másik retusálási módot. A SOFTEN (tompít) funkció ebben az esetben arra szolgál, hogy életlenebbé tegye a kép hátterét, ami viszont növeli az előtér mintázatának kontrasztját.



6 Ezt a kontrasztot azonban még tovább növelheti a SHARPEN (élesít) retusfunkcióval Alkalmazza ezt a funkciót is a kép egy részén, és hasonlítsa össze a végeredményt az eredeti képpel.





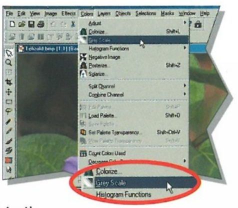
Átváltás szürke árnyalatba

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

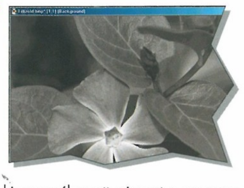
Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

Egy egyszerű egérkattintással fekete-fehér képpé változtathat át egy színes fotót. A következőkben megtudhatja, mit kell tennie ahhoz, hogy elégedettségre okot adó eredményt érjen el.

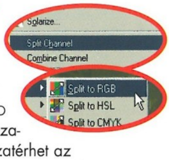
1 Nyisson meg egy képet a Paint Shop Pro programban. Példánkban egy erős színeket tartalmazó, élénk képet választottunk. Ahhoz, hogy szürkeárnyalatúvá (fekete-fehérré) változtassa át a képet, válassza a COLORS (színek) menü GREY SCALE (szürke árnyalat) parancsát.



2 A Paint Shop Pro elemez a képen minden egyes képpontot, és mindegyiket a szürke szín megfelelő fokozatába konvertálja. Az eredmény nagyon kiegyensúlyozott, viszont a program közel azonos szürke árnyalattá konvertálta a kék és a zöld tónusokat, ez pedig rontja a kép kontrasztját, és nem igazán adja vissza az eredeti színeltéréseket.



3 További megoldásokat is kipróbálhat, hogy más szürkeárnyalatokat mutató képet kapjon. Kattintson az EDIT (szerkesztés) menü UNDO GREY SCALE (szürke árnyalat visszavonása) parancsára, ezzel visszatérhet az eredeti színes képhez. Mutasson ezután a COLORS (színek) menü SPLIT CHANNEL (csatorna felosztás) parancsára, majd az előugró palettán válassza a SPLIT TO RGB (felosztás pirosra-zöldre-kékre) opciót.



4 Most három szürkeárnyalatos képet kap. Az első kép a piros szín értékét, a második a zöldét, a harmadik pedig a kékét ábrázolja. Ezek az eredeti színek szerinti felbontások már finomabb különbséget mutatnak a kép szürkeárnyalatos megjelenítésében.



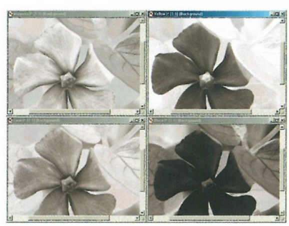
5 Példánkban a piros (RED) színértéket megjelenítő szürkeárnyalatos kép néz ki a legjobban. A kép zöld részei valójában sötétszürkének tűnnek. Bizonyára észrevette, hogy a három szürkeárnyalatos kép az eredeti kép színösszetételétől függ.



6 Most kipróbálhatja a SPLIT CHANNEL (csatorna felosztás) másik két opcióját, a HSL- és a CMYK-szétválasztást. Válassza először a SPLIT TO HSL (HSL-szétválasztás) parancsot. Ekkor ismét három szürkeárnyalatos képet kap, amelyek a színárnyalatot, a telítettséget, illetve a fényességet ábrázolják.

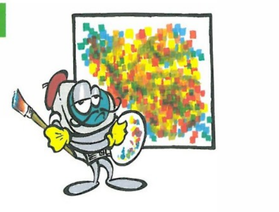


7 Végül válassza az alapszínek szerinti szétválasztást, SPLIT TO CMYK (CMYK-szétválasztás) paranccsal. A képek egészen művésziek lettek, pedig csak néhány műveletet hajtottunk végre rajtuk a program segítségével.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

A kép túlexponálása



Ha eredeti módon kívánja képét megváltoztatni, akkor a SOLARIZE (túlexponálás) parancs kínál erre hatásos megoldást.

1

Nyissa meg azt a képet, amelyen túlexponálást kíván végrehajtani. A SOLARIZE (túlexponálás) parancs mindenfajta kép esetében alkalmazható. Sokkal nyilvánvalóbb eredményt kap azonban akkor, ha a képfordítást fekete-fehér képre alkalmazza.

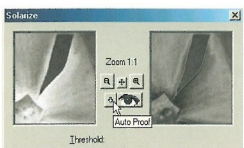


2

Most hajtsa végre a túlexponálást. Válassza ehhez a COLORS (színek) menü SOLARIZE (túlexponálás) parancsát. Megnyílik a SOLARIZE (túlexponálás) párbeszédablak.



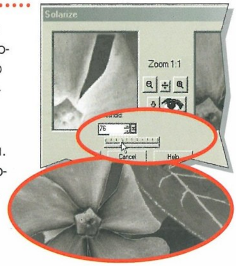
3



Ez az ablak pontosan úgy működik, mint a Paint Shop Pro más eszközeinél. Az eredeti kép az ablak bal oldalán, a beállítások hatását mutató mintakép pedig a jobb oldalán látható. Rá is tud közelíteni a képekre oly módon, hogy a + vagy a – gombra kattint. Ha az AUTO PROOF (automatikus aktualizálás) gombra kattint, akkor a képfájl-ablakban megnyitott eredeti képen azonnal láthatja a hatást.

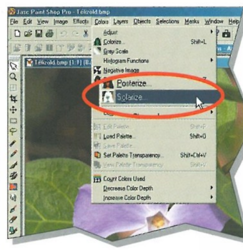
4

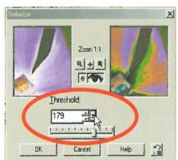
Nagyon egyszerűen elvégezheti a túlexponálást. Kattintson a THRESHOLD (küszöbérték) listamező léptetőgombjára, és az ekkor megjelenő skálán mozgassa a csúszkát jobbra vagy balra. Végül kattintson az OK gombra, így már az eredeti képen tekintheti meg az effektus hatását.



5

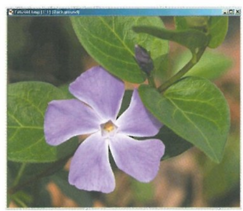
El sem tudja képzelni, milyen látványos eredményeket kaphat egy színes képpel. Próbálja meg a túlexponálást színes képen is. Egy kis gyakorlattal könnyen létrehozhatja a kívánságainak leginkább megfelelő képbeállításokat.

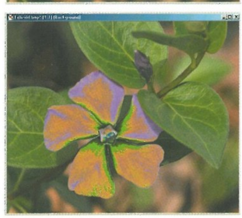




6

A túlexponálás minden esetben rendkívül meglepő hatásokat hoz létre, ennek ellenére takarékosan bánjon ezzel az eszközzel. Ha célszerűen alkalmazza, akkor digitális fényképe új dimenziókat ölt magára.





A színek beállítása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

Különböző okokból bizonyára gyakran szeretné javítani képeinek színeit. A Paint Shop Pro képfeldolgozó programmal új életet lehelhet homályos és már unalmas fényképeibe.



A Paint Shop Pro képszerkesztő- és feldolgozó program jó néhány eszközt bocsát rendelkezésére, hogy szebbé tehesse fotóit. E funkciók közül talán a színkiegyenlítés beállítása a leghasznosabb, amelyik a HSL, azaz a HUE/SATURATION/LIGHTNESS (színárnyalat/telítettség/fényerő) funkció komponenseinek kombinálásával befolyásolja az egyes színeket. Ezek az értékek egy 0-tól 255-ig terjedő rendszerben helyezkednek el. A HUE (színárnyalat) parancs a szín összetételét módosítja. A Paint Shop Pro egy – 256 színárnyalatból álló – úgynevezett színkört, vagy színkereket használ. A színkiegyenlítés beállításához válasszon egy 0 és 255 közötti értéket oly módon, hogy a COLORS (színek) menü ADJUST (beállítás) almenüjéből elérhető HUE/SATURATION/LIGHTNESS (színárnyalat/telítettség/fényerő) párbeszédablak EDIT (szerkesztés) legördülő listájában kiválasztja valamelyik színt. Ezután a szélénél megfogva, az egér segítségével a kiinduló helyzethez viszonyítva pozitív, vagy negatív irányba forgathatja el a választott színárnyalat szegmensét.

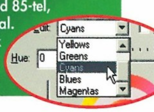
A telítettségi fok

A telítettség a színárnyalat tisztaságának – tehát a szürke részarány – mérésére szolgáló érték. A telített színekkel rendelkező kép élénknek tűnik, hiszen kevés szürkét tartalmaz. Nézzen meg egy olyan képet, amelynek színei mind nagyon tiszták: a kép színessége valószerűtlen benyomást kelt, mivel nagyon telített színek ritkán láthatók a valóságban. A fényerő pedig az észlelt fény mennyiségét, illetve intenzitását jelenti. Nem azonos a megvilágítottsággal, az ugyanis egy kép egészének világosságát, vagy homályosságát határozza meg. Egy szín fényerejének megváltoztatása azonban automatikusan módosítja annak megvilágítottságát is. A fényerőértékek szintén egy 0 és 255 közötti skálán helyezkednek el. A tiszta fekete a 0 értéknek, a tiszta fehér pedig a 255 értéknek felel meg. A fényerő 127-re (50 %) állításával tiszta színárnyalatot ér el, amelyik nem tűnik sem mesterkélten világosnak, sem mesterkélten sötétnek.

Ezek a színbeállítási módszerek ideálisan alkalmasak a rosszabb minőségű fotók retusálására. A színkiegyenlítéssel meg lehet változtatni, és fel lehet frissíteni a kép összbenyomását. A különösen érdekes képelemek kiemelése érdekében megteheti, hogy csak egy bizonyos szempontból módosítja a kép megjelenését. Ez a technika jelentősen fokozhatja a képei által keltett hatást.

MAGYARÁZAT

A színkerék
A Paint Shop Pro színkereke (színkörnek is nevezik) egy 256 értéket (színt) tartalmazó órához hasonlít. A 0 színérték a 12 órának megfelelő helyen található, és a vörös színnek felel meg. Az óramutató járásával ellentétes irányba haladva a sárga szín következik 43-as értékkel, majd a zöld 85-tel, végül a cián 128-cal. A közbenső értékek az adott keverékszíneknek felelnek meg.



ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ

A színárnyalat, a telítettség és a fényerő beállítása

A HSL-módszer alkalmazása lehetővé teszi, hogy ne az elsődleges színek manipulálásával, hanem a színárnyalat-, a telítettség- és a fényerőértékek kombinációjával tartsa meg a keverékszíneket. Ez a technika kitűnő eredményhez vezet.

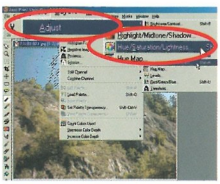
1 Nyisson meg egy színes képet a Paint Shop Pro programmal. Látni fogja, hogy bármelyik képelem hangsúlyozása lehetséges.



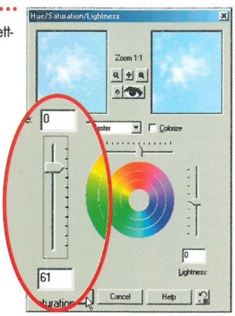
2 A MAGIC WAND (varázspálca) eszköz segítségével végezzen színkijelölést az égbolton. Az első kattintással hasonló színárnyalatú képpontokat jelöljön ki. Bővítse a kijelölt területet oly módon, hogy közben lenyomva tartja a [Shift] billentyűt. Jelölje ki az egész égboltot. Közelítsen rá a képre, hogy biztos legyen benne; nem hagyott ki egyetlen elemet sem.



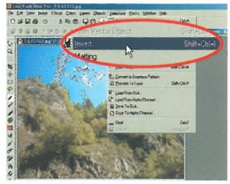
3 A COLORS (színek) menü ADJUST (beállítás) almenüjében kattintson a HUE/SATURATION/LIGHTNESS (színárnyalat/telítettség/fényerő) parancsra, majd végezze el a következő beállításokat.



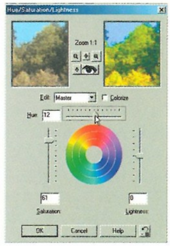
4 Növelje a telítettséget (SATURATION). Figyelje meg a változásokat az előzetes nézet ablakban, amikor a tolókát felfelé tolja. Ezután kattintson az OK gombra.



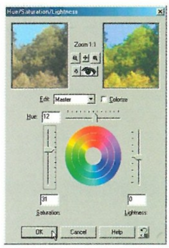
5 Válassza a SELECTIONS (kiválasztás) menü INVERT (fordítva) parancsát, hogy kijelölje az eddig kijelöletlen részeket, majd újból nyissa meg az előző párbeszédablakot.



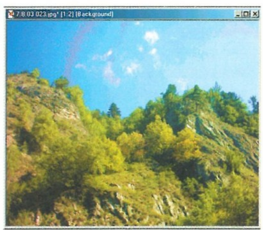
6 Óvatosan tolja jobbra a színárnyalat (HUE) szabályzócsúszkáját, különben rögtön természetellenes árnyalatok tűnnek fel a képen.



7 Kísérletezzen a különböző beállításokkal, kombinálja a különböző hatásokat. Amikor már elégedett az eredménnyel, kattintson az OK gombra.



8 Az eredeti képpel összehasonlítva sokkal eredetibbnek, hatásosabbnak látszik a végeredmény. Ezzel a módszerrel még sok, meglepő hatást próbálhat ki.



AH 634-77-09

A színek optimalizálása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT **2**

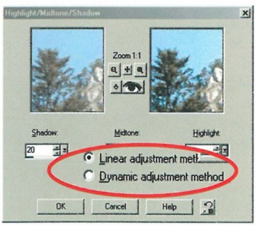
Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

A Paint Shop Pro képszerkesztő programban a HUE/SATURATION/LIGHTNESS (színárnyalat/telítettség/fényerő) hármas funkció segítségével manipulálhatja a színeket. A színbeállítás keretében egy sor kiegészítő funkciót kínál a program, amelyek még finomabb beállításokat tesznek lehetővé.

A színek beállítására szolgáló összes funkció a COLORS (színek) menü ADJUST (beállítás) almenüjében található.

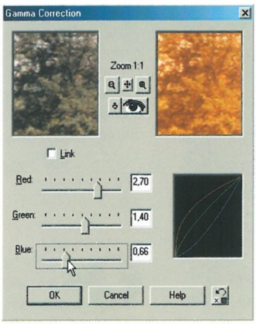
Csúcsfény/középszínárnyalat/árnyék

A HIGHLIGHT/MIDTONE/SHADOW (csúcsfény/középszínárnyalat/árnyék) párbeszédablak segítségével állíthatók be a sötét és világos tartományok, valamint az ezek között elhelyezkedő összes képelem értékei. A három szabályzó lehetővé teszi a sötét és világos tartományok hangsúlyozását, a színek világosabbá vagy sötétebbé tételét. Mindhárom érték kifejezése százalékban történik, az eredeti beállítások a következők: HIGHLIGHT (csúcsfény) 100 %, MIDTONE (középszínárnyalat) 50 %, SHADOW (árnyék) 0 %.



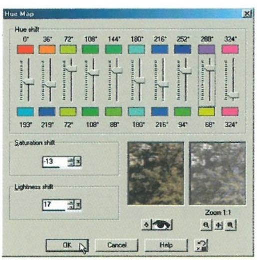
Gammakorrekció

Számítógépe képernyőjének színei három komponensből tevődnek össze: a vörös, a zöld és a kék színértékekből. A GAMMA CORRECTION (gammakorrekció) segítségével ezeknek a színeknek a részarányát szabályozhatja a képernyőn. Természetesen minden monitor saját RGB (Red, Green, Blue, vagyis vörös, zöld, kék) értékekkel rendelkezik. Ez azt jelenti, hogy minden számítógép – pontosabban annak képernyője – másképpen jeleníti meg ugyanazt a képet. A gamma-érték méri a kép kontrasztját, fényerejét és színkiegyenlítettségét, így a gammakorrekcióval ezeket az értékeket lehet módosítani. A gammakorrekciót általában a professzionális multimédiás- és képfeldolgozó programokban alkalmazzák.



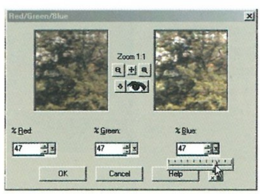
A színárnyalat beállítása

Ez a színszabályozó funkció (HUE MAP) alkalmazását tekintve talán a legbonyolultabb opció. Lehetővé teszi a fotó vagy grafika egyes színeinek beállítását, és a tetszőlegesen kiválasztott színek egymás között történő cserélgetését. A HUE MAP (színárnyalat hozzárendelés) párbeszédablakban két sorban találhatók a színkerék színeit tartalmazó kis téglalapok, amelyek felül a kiindulási, alul pedig a módosított színeket tartalmazzák. A két színsor között találhatók a szabályzócsúszkák, amelyekkel az adott színből egy másik színbe történő átmenetet állíthatja be. Mozgassa a csúszkákat az egérmutató segítségével felfelé vagy lefelé, hogy módosítsa az egyes színárnyalatokat. Lehetséges például egy kép összes vörös színárnyalatának oly módon történő módosítása, hogy a csúszkát a narancs árnyalat felé tolja el. Az OK gombra történő kattintást követően a program narancs színárnyalattal helyettesíti a vörös színárnyalatokat.



Vörös/zöld/kék

Arra alkalmazhatja ezt a funkciót – RED/GREEN/BLUE (vörös/zöld/kék) – hogy gyorsan és könnyen dolgozzon a színkiegyenlítésen. Ebben a párbeszédablakban középállásból jobbra vagy balra tolhatja el a beállító-mezők csúszkáit, ily módon növelve, illetve csökkentve az adott képen a vörös, a zöld, vagy a kék szín részarányát. E három alapszín kombinálásával keverhet ki minden más színt, amelyekkel különleges és eredeti színeket érhet el akár az egész képen, akár csak annak valamely részén. Próbálja ki a különböző lehetőségeket, és figyelje meg a különböző eredményeket.



ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ

A kép színezése

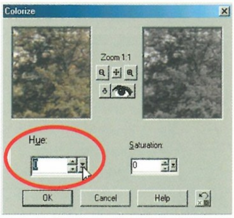
A COLORIZE (színezés) parancs lehetővé teszi, hogy egy képet vagy képkivágást egyetlen színnel és ugyanazzal a telítettségi fokkal rendkívül finoman beszínezzünk, anélkül, hogy megváltoztatnánk a fényerőt.



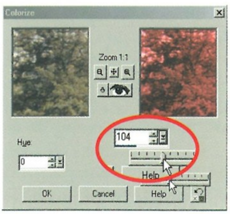
1 Nyisson meg egy színes képet a Paint Shop Pro képszerkesztő programban, majd válassza a COLORS (színek) menü COLORIZE (színezés) parancsát.



2 Az előzetes nézet ablakban látható kép első ránézésre úgy tűnik, mintha ugyanaz a kép lenne, de szürkeárnyalatos formában.



3 Növelje a telítettséget. Bár a színárnyalat-szabályzó még a 0 értéken áll, a színek a Paint Shop Pro színkerekén a vörös felé tolódtak el. Állítsa a telítettséget például 104-re, ekkor a szürke árnyalatok vörös árnyalatokká válnak.

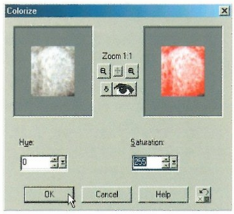


4 Ezt követően próbálja ki az 58-es értéket. Megállapíthatja, hogy a vörös most kevésbé telítettnek tűnik, és kevésbé mesterkélt hatást kelt.



5 Színezést nem csak az egész képen, hanem annak egy részén is végezhet. Jelöljön ki ehhez egy zónát a MAGIC WAND (varázspálca) segítségével.

6 Nyissa meg a COLORIZE (színezés) párbeszédablakot és kezdje el a módosításokat. Növelje a telítettséget, és hagyja a színárnyalatot ebben az esetben a 0 értéken.



7 Ha már elégedett a színekkel, kattintson az OK gombra. Törölje a kijelölést oly módon, hogy a SELECTIONS (kijelölések) menü SELECT NONE (nincs kijelölés) parancsára kattint. A fenti módszerek segítségével minden fényképét módosíthatja és retusálhatja.



MAGYARÁZAT

A szín

A fénynek köszönhetően látjuk a színeket. A színeket spektrumuknak megfelelően, úgynevezett színkerékbe rendezték, a vöröstől kezdve a narancson, sárgán, zöldön, kéken és indigón át egészen az ibolyáig. A 17. században Sir Isaac Newton rendezte ezt a hét alapszínt egy sematikus színkerékbe.

Differenciált képfeldolgozás

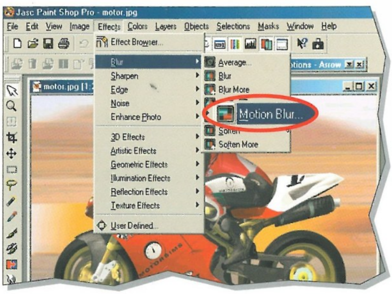
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

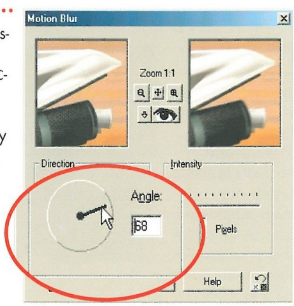
A képéletlenség-szűrő nagyon érdekesnek bizonyul, amikor átmenetet kíván létrehozni az egyes képelemek között, vagy egyes képelemeket ki szeretne emelni.

A BLUR (életlenítés) vagy a BLUR MORE (erősebb életlenítés) parancsok nem feltétlenül a kép javítására szolgálnak, viszont kitűnően alkalmazhatók művészi célokra. Mivel e parancsok hatása a kiválasztott eszköz segítségével lokalizálható, a képéletlenítés nagyon egyszerűen alkalmazható. Művészi szempontból érdekes a bemozdítás, mivel ez az effektus olyan hatást kelt, mintha felvételkor elmozdult volna a fényképész vagy a felvétel tárgya. Talán ismeri az effajta effektusokat – így a rajzfilmek figurái esetében a mozgó sávokat – amelyek a mozgás és a sebesség illúzióját keltik. A kívánt hatásokhoz csupán a DIRECTION (irány) és az INTENSITY (intenzitás) értékeit kell beállítani. Előbbi az elmosódott terület szögét, utóbbi pedig a hosszát határozza meg. Többször egymás után is alkalmazhatja a szűrőt, hogy erősítse az absztrakt hatást. Ha két különböző helyet választ ki a képen, és ezeket eltérő erősséggel teszi elmosódottá, akkor ugyancsak érdekes és meglepő hatásokat hozhat létre. Ahogy a kártya példái is mutatják, a fényképek akkor is érdekesek, ha életlenek.

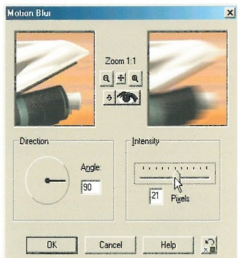
1 Nyissa meg a feldolgozandó képet. Kattintson az EFFECTS (effektusok) menü BLUR (életlenítés) tételére, majd válassza a MOTION BLUR (bemozdítás) parancsot.



2 Forgassa új állásba a DIRECTION (irány) szabályzó mutatóját, hogy meghatározza a mozgási irányt.



3 Az INTENSITY (intenzitás) szabályzó csúszkájának segítségével állítsa be a szimulálandó sebességet. Példánkban ügyeltünk a mozgási effektus kihangsúlyozására.

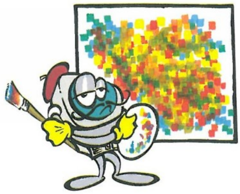


4 Kattintson az OK gombra, hogy a képbe illessze az effektust. A kép teljesen új kifejező erőre tett szert. Ez a szűrő különösen alkalmas absztrakt és eredeti effektusok létrehozására.



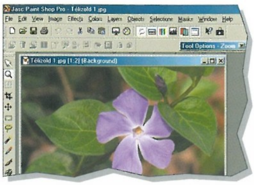
ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Képelemek életlenítése

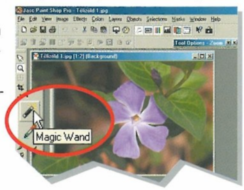


Javítsa képeit a Paint Shop Pro képfeldolgozó program különböző életlenítési effektusaival.

1 Nyisson meg egy erős témát tartalmazó képet, amiben szeretne életlenítési effektusokat alkalmazni.



2 A fényképészek nem alkalmaznak semmilyen trükköt ahhoz, hogy kiemeljék a fontos képelemeket: Ön is elmosódottá teheti a virágon kívüli részleteket. Kattintson az eszköztár MAGIC WAND (varázspálca) eszközére.



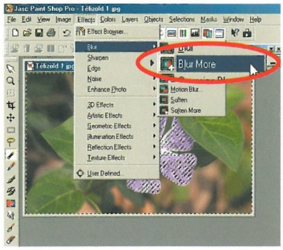
3 Ez az eszköz az adott képponttal azonos színárnyalatot jelöli ki. Ha lenyomva tartja a [Shift] billentyűt, akkor egymás utáni kattintásokkal különböző színárnyalatokat jelölhet ki. Láthatja, hogy a kijelölés szép lassan kiterjed.



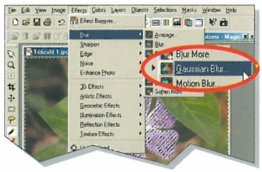
4 Terjessze ki ezzel a módszerrel a kijelölést az egész virágra, és ellenőrizze a hatást a VIEW (nézet) menü ZOOM (nagyítás) parancsával. Ezt követően kattintson a SELECTIONS (kijelölések) menü INVERT (megfordít) parancsára.



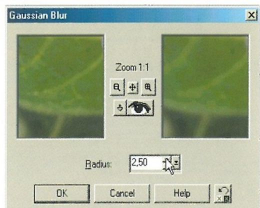
5 Kattintson az EFFECTS (effektusok) menü BLUR (életlenítés) tételére, majd válassza a BLUR MORE (erősebb életlenítés) parancsot.



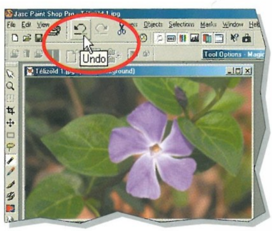
6 Életlenné vált a virágon kívül minden más, de a hatás még nem elég erős. Válassza most az EFFECTS (effektusok) menü BLUR (életlenítés) tételét, majd a GAUSSIAN BLUR (gauss életlenítés) parancsot.



7 A RADIUS (sugár) kombinációs mező segítségével növelje, majd csökkentse a képpont-sugarat – és ezzel az elmosási effektust – és figyelje meg a változásokat. Ha meggyőzőnek találja a hatást, kattintson az OK gombra.



8 A végeredmény megjelenítéséhez válassza a SELECTIONS (kijelölések) menü SELECT NONE (nincs kijelölés) parancsát. Ha bármivel elégedetlen, egyszerűen kattintson az UNDO (visszavonás) gombra, és kezdje elölről a műveleteket.



A fénykép élességének fokozása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

Csak semmi pánik, ha a digitális fotó nem elég éles. A Paint Shop Pro képfeldolgozó program segíti Önt abban, hogy fotóját élesebbé tegye.

Lényegtelen, hogy amatőr vagy profi fotósról van szó, az életlen fénykép minden esetben végtelenül bosszantó. Ha csak egyszer digitalizálták a képet, akkor utolsó mentsvárként kínálkozik a Paint Shop Pro programmal történő képfeldolgozás. Ennek során fokozhatja a képélességet és eltávolíthatja az életlen képelemeket.

A kép életlensége több okra vezethető vissza. Többnyire arról van szó, hogy a fényképezőgép felvétel közben elmozdult, beremegett a fényképész kezében, de elegendő egy helytelen képbeállítás is ahhoz, hogy a kép életlen legyen. Ilyen kellemetlenségek még a profiknál is előfordulhatnak, különösen akkor, ha előkészítés nélkül készítik a felvételt. Emellett a nagyfelbontású szkennerek is okozhatnak nem kívánt hatásokat az eredeti felvételen. A Paint Shop Pro képfeldolgozó programnak köszönhetően azonban sikeresen kiküszöbölheti ezeket a kis hiányosságokat.



Élesítés és életlenítés

Annak érdekében, hogy elejét vegye a fotó elmosódott kontúrjai által okozott problémának, alkalmazza a SHARPEN (élesítés) funkciót. Ez a funkció két fokozatot tartalmaz, amelyekkel a legtöbb esetben fokozni tudja fotóinak élességét. Ha ezzel szemben a szkennelés nyomait szeretné eltüntetni a képről, vagy netán az a cél, hogy művészi hatás elérése érdekében elmosódottá tegye a fénykép kontúrjait, akkor válassza a BLUR (életlenítés) parancsot. Mindkét esetben lényegesen mérsékelni tudja a képen található hiányosságokat, természetesen csak akkor, ha azok nem túl jelentősek. Még azt is megkísérelheti, hogy egy erősen összekarcolt vagy elmosódott kép esetében alkalmazza ezeket a funkciókat, az eredmény azonban valószínűleg elmarad a várakozásoktól.

Az élesítés parancs funkciója

A SHARPEN (élesítés) parancs a kontrasztgazdagság benyomását kölcsönzi a képnek, mert a Paint Shop Pro a számára rendelkezésre álló fotó meglevő adatait dolgozza fel, tehát nem a felvételkor fennálló adatokat. Ezért a Paint Shop Pro „kitalálja", hogyan kellene a helyesen felvett fényképnek kinéznie. A képfeldolgozó program a fénykép élesítésekor erősebben kiemeli a kontúrokat, mégpedig azáltal, hogy növeli a kontrasztot. A világos területeket még világosabban ábrázolja, ami csökkenti a sötétebb területek intenzitását. Ezzel a módszerrel kontrasztgazdagabbak és így élesebbek lesznek az egyes képelemek.

MAGYARÁZAT
A Paint Shop Pro szűrői olyan alapfunkciók, amelyek lehetővé teszik, hogy módosítsa a kép összhatását és effektusait. A szűrők alkalmazása mindig egyéni ízlésétől függ, azonban az olyan szűrők, mint a viaszbevonat vagy a képtorzítás, kevésbé lehetnek hasznosak az Ön számára. A Paint Shop Pro további szűrői úgynevezett plug-in (beépülő) programok, amelyek szakkereskedésben szerezhetők be. Ezek bizony meglehetősen sokba kerülnek, ezért főleg profik számára készülnek.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Fényképek élesítése

Ebben a gyakorlatban kipróbálhatja a Paint Shop Pro által kínált összes parancsot, hogy növelje kissé elmosódott fényképeinek élességét.

1 Nyisson meg egy képfájlt, ahol a kép kontúrjai kissé pontatlanok és elmosódottak.



2 Mutasson az EFFECTS (effektusok) menü SHARPEN (élesítés) tételére, és az előugró menüben válassza a SHARPEN (élesítés) parancsot.



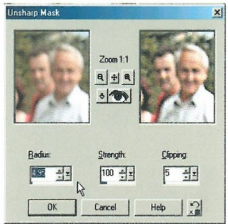
3 A kontúrok még jobb kiemelése érdekében válassza a SHARPEN MORE (erősebb élesítés) parancsot. Ez a funkció ugyanazokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, mint a SHARPEN (élesítés) parancs, de nagyobb színtelítettséget ad.



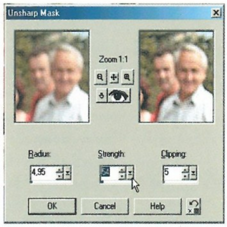
4 Ha újra és újra alkalmazza ezt az effektust, akkor a kép kontrasztja is növekszik. Térjen vissza az EFFECTS (effektusok) menühöz, és a SHARPEN (élesítés) almenüben válassza az UNSHARP MASK (életlen maszk) parancsot.



5 Az UNSHARP MASK (életlen maszk) párbeszédablak gyakorlatilag ugyanúgy működik, mint a színtelítettség és a kontraszt beállítására szolgáló ablakok. Növelje a képpontok sugarát oly módon, hogy a kívánt értéket közvetlenül beírja a RADIUS (sugár) számmezőbe.



6 Most azt érzékeli, hogy probléma lépett fel a kontraszttal kapcsolatban. Csökkentse az életlen maszkkal túlságosan megnövelt kontrasztot úgy, hogy alacsonyabb értéket ír be a STRENGTH (erősség) számmezőbe.



7 A CLIPPING (kivágás) a szűrő alkalmazása előtti legelőnyösebb kontrasztértéket mutatja. Ha növeli ezt az értéket, akkor a kis porszemcsék, vagy az egyéb kis részecskék csökkennek, mielőtt erősebben kifejlődnének.



8 A bal oldali mintaablakban látható eredeti – életlen – fotó egyértelműen élesebb lett, ez látható a jobb oldali mintaablakban.





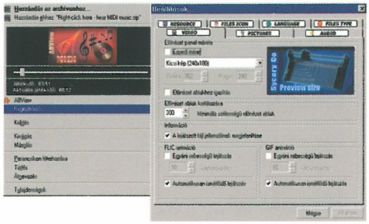
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Képnéző programok

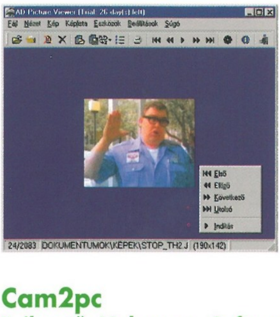
Biztos, hogy az Ön számítógépének merevlemeze is tele van digitális képekkel, amelyeket az Internetről töltött le, vagy a digitális fényképezőgépével készített. Ha ezek megtekintéséhez eddig csak a Windows kép- és faxmegjelenítő programot használta, akkor itt az ideje, hogy a gépére telepítsen egy (vagy akár több) nagy teljesítményű képnézőt. Az alábbiakban bemutatott programokat letöltheti a www.honositomuhely.hu portálról. Ne felejtkezzen el a magyar nyelvi fájlok letöltéséről és telepítéséről sem!

ABView
Fejlesztő: Sycory Co.
www.sycory.com

Az ABView shareware képnéző különlegessége az, hogy a képeket, és az egyéb fájlokat nem egy külön programablakban jeleníti meg, mint más programok, hanem a helyi menüben. Mint tudja, a helyi menüt az egér jobbgombjának kattintásával tudja előhívni. Keressen egy támogatott fájltípust a Windows Intézőben, és kattintson a fájlra. A megnyíló helyi menüben a kép, vagy animáció (esetleg videó vagy zenei fájl) beékelődve tekinthető meg. A megjelenítő ablak nagyságát a BEÁLLÍTÁSOK párbeszédlapon méretezheti kívánsága szerint. Beállíthatja az animációk lejátszási sebességét is. A program 60-nál is több fájltípust támogat.



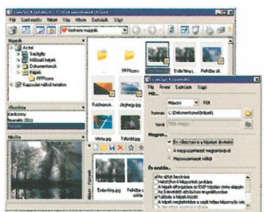
AD Picture Viewer
Fejlesztő: Abroad Design
www.abroaddesign.com/picview/index.html



Az Abroad Design cég által kifejlesztett AD Picture Viewer szintén shareware program (ami azt jelenti, hogy 30 nap használat után regisztrációs kódot kell beszereznie a program további, korlátozás nélküli használatához). A program több mint 20 féle képformátumot ismer fel, amelyeket aztán elmenthet BMP, GIF, vagy éppen JPG formátumokba. Az AD Picture Viewer a képeket rendkívül gyorsan megjeleníti és képes kezelni almappákat is tartalmazó mappákat is. A képek közötti lapozást a médialejátszókhoz hasonló kezelőgombok segítik. Ha képeiből diavetítést készít, akkor beállíthatja a képek közötti szüneteket is. A program rendelkezik a képnézők alapeszközeivel is: képforgatás, tükrözés, szűrők.

Cam2pc
Fejlesztő: Nabocorp. Softwares
www.nabocorp.com/cam2pc/index.php

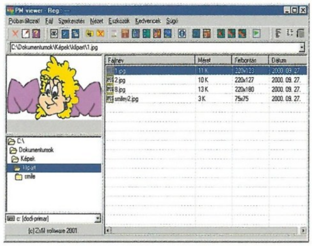
Ha a fényképeit elsősorban digitális fényképezőgéppel készíti, akkor a Cam2pc program ideális segítőtársa lehet a képek számítógépre töltésében, és a merevlemezen való kezelésében. A program automatikusan felismeri az USB vagy a soros portra csatlakoztatott digitális fényképezőgépet, és áttölti a fényképeket a számítógépére. Ezt a munkát a program varázslójának segítségével is végrehajthatja. A KÉPTALLÓZÓ-ban miniatűr, vagy részletek nézetben tekintheti meg a különböző ismert fájltípusú képeket (JPG, BMP, PNG, TIFF, GIF) típusokból a képlistát. A fotókat a program segítségével elforgathatja, tükrözheti, átméretezheti, sőt, másik formátumba is átkonvertálhatja.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

PM Viewer
Fejlesztő: Zs&I Software
www.tar.hu/zsisoft/

Képnézegető programokat nem csak külföldön fejlesztenek. Erre bizonyíték a PM Viewer is, amelyet magyar programozók hoztak létre. Az egyszerűnek tűnő program ablaka három részre van felosztva. A mappalistában kijelölt mappa tartalma a jobb oldali táblázatban jelenik meg, az alapvető képtulajdonságok feltüntetésével. A kép kiválasztása után (a program a BMP és JPG képek nézegetését támogatja), előzetes kép nyílik meg a programablak bal felső sarkában. A képnézegető programok általában nem csak statikus képek megjelenítésére szolgálnak, hanem képesek multimédiás fájlok lejátszására is. A PM Viewer például támogatja az AVI, MPEG, és WAV fájlokat, így médialejátszókén is alkalmazható.





Ashampoo Illuminator
Fejlesztő: Ashampoo GmbH & Co. KG
www.ashampoo.com

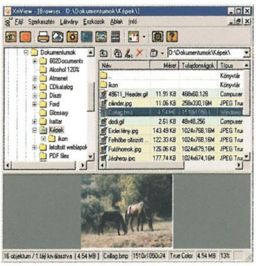
Az Ashampoo Illuminator program sem csak egyszerű képnézegető, hiszen 19 grafikus, 7 videó, 4 zenei formátumot képes kezelni, tehát megjeleníteni, vagy lejátszani.

A fájltallózó megkönnyíti a képek, vagy más támogatott fájlok megkeresését a számítógépe merevlemezén, vagy más tárolóeszközén. A jobb oldalon megjelenő miniatűrök méretét, és a köztük lévő távolságot saját maga állíthatja be. A FORGATÁS gomb segítségével a képeket 90°-onként elforgathatja. A programhoz ingyen beszerezhető próbakóddal kipróbálhatja a tapéta, a képernyővédő, a képformátum konvertáló, vagy a képlopó varázslókat. A program regisztrálatlan változatban csak korlátozott funkciókkal használható.

iBrowser
Fejlesztő: fCoder Group International
http://ibrowser.fcodersoft.com/

Az iBrowser freeware program, ami azt jelenti, hogy a letöltött és telepített program minden funkciója korlátozások nélkül, és korlátlan ideig használható. A programablak négy részre van felosztva. Bal oldalon található a MAPPÁK és az ÖSSZEGZÉS segédablak. Az előzőben a szokásos módon kereshet a számítógépe mappái között, az utóbbiban pedig az éppen kiválasztott kép tulajdonságait tekintheti meg. A képtallózó alsó sor a kijelölt mappa képfájljainak miniatűrjeit jeleníti meg, miközben az itt kiválasztott kép a jobb ablakrészben, nagyobb méretben nyílik meg. A program természetesen támogatja a legtöbb általánosan használt grafikai formátumot (több mint 30 különböző típust). Ha egere rendelkezik gördítőkerékkel is, akkor azt a képmegjelenítő ablakban a kép nagyítására vagy kicsinyítésére használhatja.





XnView
Fejlesztő: Gougelet Pierre-Emmanuel
www.xnview.com

Ez a program azzal emelkedik ki a képnézegetők közül, hogy rengeteg formátumot felismer. Több mint négyszáz fájlformátumot képes megnyitni, és több mint 60 fájlformátumba képes elmenteni az információkat. Természetesen nem csak kép-, hanem hang- és videófájlokkal is megbirkózik az XnView. A program rendelkezik szűrőkel is, amelyek segítségével különböző effektusokkal egészítheti ki digitális képeit. A képnézegetőknél ma már elengedhetetlen dianéző természetesen itt is megtalálható. A program támogatja weblapok szerkesztéséhez használatos bélyegkép lista létrehozását is, valamint tud panorámaképeket is készíteni.

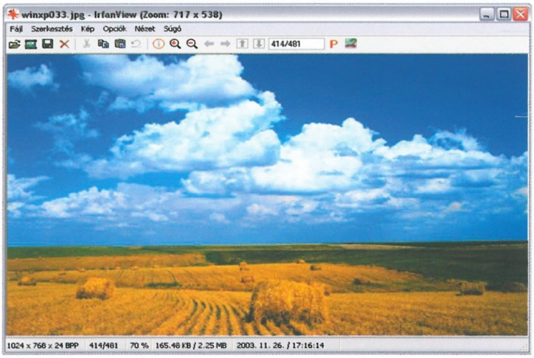
Az IrfanView képnéző program felfedezése (1/2)

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
IrfanView program. A program letölthető a www.honositomuhely.hu honlapról.

Ha nem tud dönteni a felkínált képnézők nagy választékából, akkor ajánljuk, hogy próbálja ki az IrfanView képnéző programot. A program freeware, tehát teljesen ingyenes használható. A programhoz kifejlesztett plug-inek letöltésével és telepítésével az IrfanView-t médialejátszóként is kiválóan használható.

Napjaink egyik legnépszerűbb képnézegető programját letöltheti a fejlesztő honlapjáról is (www.irfanwiev.com), de ez bizonyos idegennyelv-ismereteket igényel, hiszen a weblapnak nincs magyar változata. Javasoljuk, hogy a letöltéshez inkább a www.honositomuhely.hu portált vegye igénybe, mert itt minden információt magyarul olvashat. Töltse le, és telepítse a magyar nyelvi fájlt is, hogy a program kezelőfelülete, eszköztárai, és menüi is érthetők legyenek az Ön számára.



Mit tud a program

Az IrfanView programot valószínűleg Ön is elsősorban a digitális képei nézegetésére fogja felhasználni. Mivel a számítógépes világban – a szabványként elterjedt fájltípusok mellett – sok más képformátumot is kifejlesztettek a különböző alkalmazások programozói, ezért méltán elvárhatja a számítógépére telepített képnéző programtól, hogy minél nagyobb számú grafikus fájltípust ismerjen fel, és nyisson meg. Az IrfanView-ben nem fog csalódni, hiszen legalább 60 különböző képformátumot támogat.



A méltán népszerű képnézegető több olyan szolgáltatást is nyújt, melyek a képfeldolgozáshoz kapcsolódnak. A TWAIN-illesztőprogramot használó lapolvasókkal (szkennerekkel) el tudja készíteni a fotók, iratok digitális változatát, amit a már meglévő képekkel együtt hexadecimális formában is megtekinthet, sőt, e-mail mellékletként az IrfanView-ból el is küldheti ismerősének, vagy üzleti partnerének. A fényképezés funkció alkalmazásával pillanatfelvételeket készíthet a Windows asztaláról is, és azokat az elmentés után ugyanúgy használhatja, mint más digitális fényképeket. A képeket az asztal dekorációjaként háttérképként is beállíthatja.

A korszerű képnézőtől ma már minden felhasználó elvárja, hogy az a képfájlokon bizonyos effektusokat is elvégezzen. Nincs ez másképp ennél a programnál sem. Az IrfanView képnézővel többek közt elmosást, élesítést, pixel-nagyítást, finom elforditást stb. hajthat végre. Megváltoztathatja a színeket is: csökkentheti a színmélységet, vagy akár színt is cserélhet.

Mozgóképek és hangok a képnézőben

Ha letölti a program honlapjáról a megfelelő plug-int, akkor a képnézőt multimédiás lejátszóként is alkalmazhatja. A belső lejátszó ezek után az általánosan használt videó- és zenei fájlokat is képernyőre viszi, illetve megszólaltatja a hangszóróban. Mivel a számítógépes világban napról napra jelennek meg újdonságok, gyakran látogassa meg az IrfanView honlapját, és töltse le az aktuális plug-ineket, hogy ne érhesse meglepetés egy új kép-, hang-, vagy videóformátum megnyitása közben.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

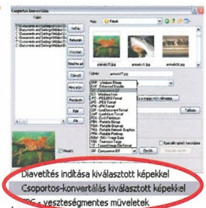
Az IrfanView különleges funkciói

Ahogy az előző oldalon említettük, az IrfanView program nem csak egyszerű képnézegető alkalmazás. Először a program különleges funkcióit mutatjuk be. Némelyikhez szüksége lesz a program honlapján megtalálható plug-inekre is.

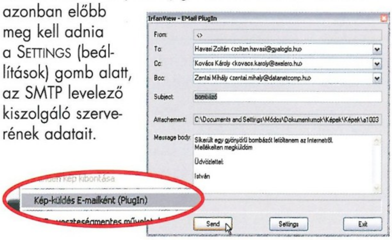
1 Nyissa meg a programot, és kattintson a MINIATŰRÖK parancsra (vagy használja a billentyűparancsot: [T]). Egy önálló ablak nyílik meg, amelyben a bal oldalon keresse meg azt a mappát, ahol a képeit tárolja. A mappa kijelölése után a jobb oldalon megnyílnak a képek miniatűrjei.



2 Ez az ablak elsősorban a képfájlokkal való munkát támogatja. Nyissa meg a FÁJL menüt, ahol megtekintheti a különböző opciókat. A diavetítés indítása, a katalógus-kép készítése mellett, innen elindíthatja a képek más formátumba való konvertálását is. Kattintson a CSOPORTOS-KONVERTÁLÁS KIVÁLASZTOTT KÉPEKKEL parancsra. A megnyíló ablak segítségével összesen 17 célformátum közül választhat, és a konvertálást egyszerre több képen is elvégezheti.



3 Térjen vissza a programhoz, nyisson meg egy képet, és kattintson az OPCIÓK menüpontra. A lenyíló listából válassza ki KÉP-KÜLDÉS E-MAILKÉNT parancsot. Az IrfanView program rendelkezik saját üzenetküldővel is. Ennek az ablaka nyílik meg. Töltse ki a címzettek mezőket (TO; CC; BCC), valamint a tárgyat (SUBJECT), írja meg az üzenetét (MESSAGE BODY), majd kattintson a SEND (küldés) gombra. A sikeres küldéshez azonban előbb meg kell adnia a SETTINGS (beállítások) gomb alatt, az SMTP levelező kiszolgáló szerverének adatait.



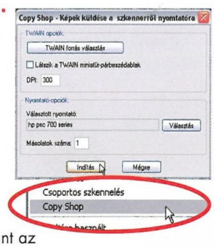
4 Szintén az OPCIÓK menüben, most válassza a MULTIMÉDIA LEJÁTSZÓ INDÍTÁSA parancsot. Megnyílik az IRFANVIEW MULTIMEDIA PLAYER (multimédia lejátszó) ablaka. Kattintson az OPEN (megnyitás) ikonra, és a szokásos módon keressen egy multimédiás fájlt. Mi egy MP3-as zeneszámot indítottunk el, de lejátszhat akár CD-lemezt, vagy videó-fájlokat is.



5 Az IrfanView támogatja a közvetlen szkennelést is. Ha a számítógépéhez csatlakozik lapolvasó, akkor azt kapcsolja be, majd válassza a FÁJL menü SZKENNELÉS parancsát. A megnyíló ablakban jelölje meg valamelyik opciót. Finom beállításokhoz kattintson a TOVÁBBI LEHETŐSÉGEK alatti hivatkozásra. Ha minden paramétert megadott, akkor már csak a BEOLVASÁS gombra kell kattintania a szkennelés megkezdéséhez. A beolvasott képet ezek után már úgy használhatja, mind bármely más digitális képet.



6 Ha a beszkennelt képet azonnal, módosítás nélkül szeretné kinyomtatni, akkor a FÁJL menüben kattintson a COPY SHOP parancsra. A megnyíló ablakban a legfontosabb a másolás minőségének meghatározása a DPI mezőben (a 300-as DPI már jó minőséget ad), valamint a másolatok számának megadása. Ha rákattint az INDÍTÁS gombra, akkor a program a beszkennelt képet egyenesen a nyomtatóra küldi.



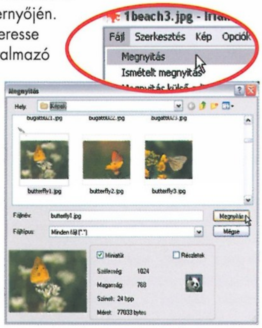
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

Az IrfanView képnéző program felfedezése (2/2)

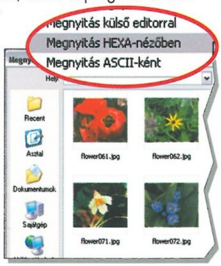
Ami szükséges ehhez...
IrfanView program. A program letölthető a www.honositomuhely.hu honlapról.

A következőkben rövid áttekintést adunk az IrfanView képnéző program különböző lehetőségeiről. Az egyes funkciókról akkor kap teljes képet, ha nem csak elolvassa, hanem a saját digitális fényképein ki is próbálja azokat. Az IrfanView elsősorban képnézegető, másodsorban médialejátszó, és csak harmadsorban képszerkesztő. Ezért ne várja el tőle, hogy annyit tudjon, mint például a fizetős PaintShop Pro.

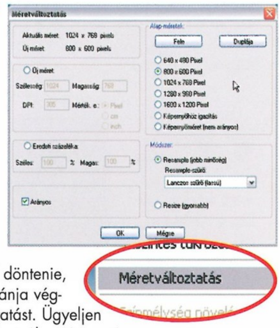
1 Nyissa meg a programot, és kattintson a Fájl menüben a Megnyitás parancsra, vagy használja a rendkívül egyszerű billentyűparancsot: [O]. A program Megnyitás ablaka jelenik meg a képernyőjén. A Hely mezőben keresse meg a képeket tartalmazó mappáját. Válassza ki a megtekinteni kívánt képet, és kattintson rá. A bal alsó sarokban megjelenik az előzetes kép, mellette jobbra, pedig láthatja a kép legfontosabb tulajdonságait.



2 Ha jobban szereti az operációs rendszer megnyitás ablakát, akkor a program arra is lehetőséget ad, hogy ezt használja. Ehhez a Fájl menüben válassza ki a Megnyitás HEXA-nézőben parancsot. Az a Megnyitás ablak jelenik meg, amelyet már olyan jól ismer a Windows-ból. Itt a szokásos módon keresse meg a képet, majd kattintson a Megnyitás gombra.



3 Ha nem felel meg Önnek a megnyíló kép mérete, akkor válassza ki a Kép menüpontot, és a legördülő listából jelölje meg a Méretváltoztatás parancsot. Ennek hatására megnyílik az azonos nevű ablak. A választási lehetőségek egyértelműek, ezért csak el kell döntenie, hogy milyen módon kívánja végrehajtani a méretváltoztatást. Ügyeljen arra, hogy helytelen méretválasztás esetén a kép jelentős mértékben eltorzulhat!



4 A Kép menüben talál négy parancsot, amelyekkel a képeket elforgathatja, vagy tükrözheti. Próbálja ki ezeket a parancsokat is. A végrehajtáshoz használja az egyszerű billentyűparancsokat. Ha elégedetlen a végeredménnyel, akkor a Szerkesztés menü Visszavonás parancsával törölheti az utolsó módosítást.

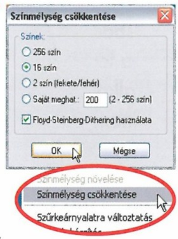


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

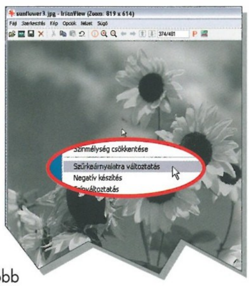
Képszerkesztés az IrfanView programmal

Már utaltunk rá, hogy az IrfanView program alkalmas a digitális képek szerkesztésére is. Az alábbi pontokban röviden megismerheti e lehetőségeket. Javasoljuk, hogy több képen is próbálja ki a szerkesztési funkciókat, hogy jobban érzékelje a változások hatásait.

1 Nyisson meg egy képet. Először a színmélység csökkentése funkciót próbálja ki. Erre akkor lehet szüksége, ha valamilyen oknál fogva – például internetes megjelenítéshez – szeretné a képfájl méretét csökkenteni. A KÉP menüben kattintson a SZÍNMÉLYSÉG CSÖKKENTÉSE parancsra. Megnyílik az azonos nevű ablak. Válasszon a lehetőségek közöl, és az Ok gombra kattintva tekintse meg az eredményt.



2 Ha a színes képéből szeretne régimódi fekete-fehér képet varázsolni, akkor a KÉP menüben válassza a SZÜRKEÁRNYALATRA VÁLTOZTATÁS parancsot. Sok híres fényképész azt tartja, hogy a fekete-fehér képnél nincs kifejezőbb fénykép. Lehet, hogy igazuk van? Győződjön meg róla személyesen!



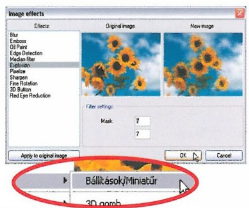
3 Előfordulhat, hogy weblap, vagy bemutató készítéséhez szeretné felhasználni a fénykép negatívjának képét is, de mivel a digitális fényképezőgépe nem filmre fényképez, hanem azonnal kész képet készít, a negatív nem áll rendelkezésére. Az IrfanView-nek ez sem okoz gondot. Nyissa meg a kiválasztott képet, majd KÉP menüben kattintson a NEGATÍV KÉSZÍTÉS gombra, és a képernyőjén azonnal feltűnik a digitális képének negatívja.



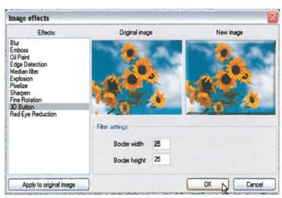
4 A digitális fényképek előnyei között szerepel az a lehetőség is, hogy a nem éppen legjobban sikerült képeket fel lehet javítani. Néha előfordul, hogy a fényképezőgép paramétereinek beállítására a nagy sietségben nem fordít kellő figyelmet, ezért a képei életlenek lesznek. Ezen is tud segíteni a képnéző program. Az életlen képek feljavításához használja az ÉLESÍTÉS parancsot, de ne vigye túlzásba, mert néhány élesítési lépés után a kép minősége rohamosan csökkeni kezd.



5 A „művészi" képek létrehozásához vegye igénybe az IrfanView programba épített hatásokat (szükség esetén töltse le a legfrissebb plug-ineket). A hatások kipróbálásához ismét nyissa meg a KÉP menüt, és válassza a HATÁSOK sort. A telepített hatások közös megtekintéséhez, és kipróbálásához kattintson a BEÁLLÍTÁSOK/MINIATŰR parancsra. Megnyílik az IMAGE EFFECTS (képeffektusok) ablak. Az EFFECTS (effektusok) ablakban találja a különböző lehetőségeket.



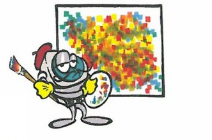
6 Válasszon ki egy effektust. Néhány effektushoz további beállítási lehetőségek is tartoznak. Az ORIGINAL IMAGE (eredeti kép) ablakban látja a kiinduló képet, míg a NEW IMAGE (új kép) ablakban a végeredményt. Ha a weblapjához térhatású gombra lenne szüksége, akkor azt elkészítheti a 3D BUTTON (három dimenziós gomb) effektussal. Próbálja ki a többi effektust is!



AH 634–86–04

Ismerkedés az XnView képnéző programmal

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

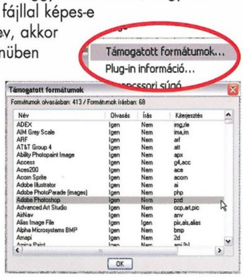


Ami szükséges ehhez...
XnView program. A program letölthető a www.honositomuhely.hu honlapról.

Az XnView egy képnézegető, konvertáló és multimédia lejátszó program. Több mint 410 fájlformátumot támogat olvasásban, és több mint 65-öt írásban. Ezzel a tulajdonságával messze lekörözi a legtöbb képnéző programot, köztük az ismert és sokat reklámozott fizetős alkalmazásokat is. A program a Windowsos változaton kívül elérhető még Linux, FreeBSD, Irix, Solaris, HP-UX, AIX operációs rendszerekre is.

Kevés képnézegető program dicsekedhet el azzal, hogy szinte minden grafikus fájlformátumot felismer. Az XnView program ilyen. A megnyitott képeket nem csak megtekinteni lehet a programmal, hanem más formátumokba (összesen 68-ba) át is lehet konvertálni. A program többek között tartalmaz egy böngésző részt, diavetítő funkciót, ikonkészítési lehetőségeket és még számos hasznos funkciót. Több effektust tud, mint a korábbi kártyánkon bemutatott IrfanView képnéző. Az XnView képlopónak is használható, lehet vele nyomtatni, szkennelni, magyar nyelvű a kezelő felülete, és ami talán a legfontosabb: ingyenes, és korlátozások nélkül használható!

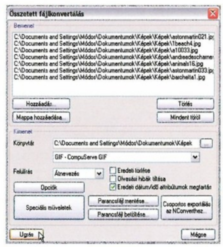
1 Töltse le az XnView programot a fent megadott webhelyről, telepítse számítógépére, majd indítsa el. Ha szeretne meggyőződni arról, hogy az Ön által megnyitni kívánt fájllal képes-e megbirkózni az XnViev, akkor kattintson az INFÓ menüben a TÁMOGATOTT FORMÁTUMOK parancsra. A megnyíló ablakban kereshet a forrásprogram megnevezése, vagy a fájl kiterjesztése alapján is. Biztos nem fog csalódni!



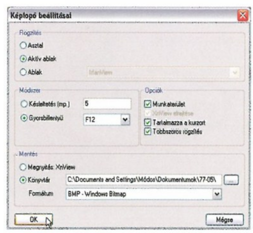
2 A merevlemezen, vagy más tárolóeszközön található képfájlok megnyitásához kattintson a FÁJL menü BÖNGÉSZŐ parancsára. A baloldalon a szokásos módon mozoghat a mappák között. Ha a kijelölt mappában képfájlok is vannak, akkor azok miniatűrjei megnyílnak a jobb ablakrészben. A kép kiválasztása után, egy nagyobb méretű előnézeti kép jelenik meg az ablak alsó részében.



3 A képfájl más kiterjesztésű elmentéséhez kattintson az ESZKÖZÖK menü ÖSSZETETT FÁJLKONVERTÁLÁS parancsára. A megnyíló ablakban a HOZZÁADÁS gomb segítségével válassza ki a konvertálandó képeket, majd adja meg az új fájlok elmentésének helyét, és jelölje ki a fájlformátumot. A speciális beállításokat az első konvertálása folyamán nyugodtan kihagyhatja. Végül kattintson az UGRÁS gombra.



4 Előfordulhat Önnel is, hogy munkájához szeretné felhasználni a képernyőn látható képet, vagy programablakokat. Ezt az ún. képlopás eszközzel lehet elvégezni. Kattintson az ESZKÖZÖK menü KÉPLOPÁS parancsára. A megnyíló ablakban állítsa be a szükséges opciókat, a kimeneti könyvtárat, valamint az elmentendő kép formátumát. Ha mindent beállított, akkor kattintson az OK gombra, majd képernyőkép elmentéséhez nyomja meg a kiválasztott gyorsbillentyűt (esetünkben az [F12]-t).

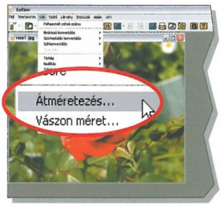


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Az XnView program látványai

Ma már minden képnéző program tud több-kevesebb effektust alkalmazni a digitális fényképek feldolgozása folyamán. Ez alól nem kivétel az XnView program sem. A következőkben röviden áttekintjük a program hatás-eszközeit.

1 Nyisson meg egy képet. Ha a kép mérete nem felel meg elvárásainak, akkor azt nyugodtan méretezze át. Ehhez kattintson a KÉP menü ÁTMÉRETEZÉS parancsára, és a megnyíló ablakban állítsa be a kívánt méreteket.



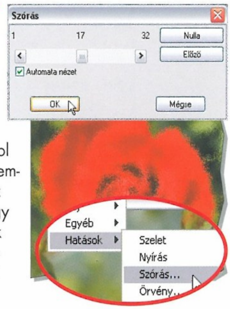
2 A hatások közül először próbálja ki a SZŰRŐ menü ELMOSÁS eszközének valamelyikét, például az ÁTLAGOS-t. Figyelje meg a kép változásait. Ha elégedetlen a végeredménnyel, akkor nyomja le a [Ctrl]+[Z] billentyűparancsot, hogy visszatérhessen az eredeti képhez. Ne felejtse el, hogy az XnView csak egy műveletet tud visszalépni! Ha a fényképe életlen, akkor az EGYÉB szűrő ÉLESÍTÉS parancsával javíthatja azt fel.



3 Az igaz „művészi" effektusokat a HATÁSOK sort kijelölve tekintheti meg. Kezdje a SZELET paranccsal. Ennek hatására a képe olyan lesz, mintha azt szétszeletelés után megpróbálta volna újból összerakni. Hasonló eredményt érhet el a NYÍRÁS effektussal is.



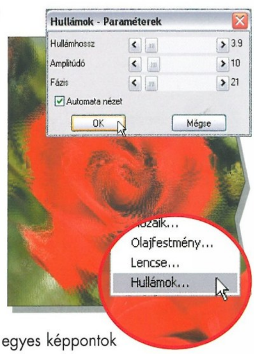
4 A SZÓRÁS effektus a fényképét úgy változtatja meg, mintha azt valamilyen finom szórópisztollyal hozta volna létre. Ha rákattint a parancsra, akkor megnyílik a SZÓRÁS ablak, ahol a csúszkával beállíthatja a szemcsék méretét. Kapcsolja be az AUTOMATA NÉZET opciót is, hogy az effektus azonnal látszódjék a képen. Ha elégedett a látottakkal akkor kattintson az OK gombra.



5 Szeretné „megkeverni" a képét? Használja az ÖRVÉNY parancsot! A program a kép közepéhez viszonyítva elfordul, mintha egy örvény be akarná szippantani a digitális fényképét. Az ÖRVÉNY hatás ablakában a csúszkával megváltoztathatja az elfordulás mértékét.



6 Végül próbálja ki a HULLÁMOK effektust. Ennek hatására – mint ahogy a neve is elárulja – a kép finoman hullámzani kezd. A hatáshoz tartozó párbeszédlapon egyéni módon állíthatja be a hullámzás paramétereit. Az effektusok alkalmazása közben néha türelemmel kell lennie, mert még egy nagyobb teljesítményű számítógépnek is időben telik, míg újraszámolja az egyes képpontok megjelenítését.



Képfeldolgozás

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

Nincs annál rosszabb, mint amikor rájön az ember arra, hogy egy digitalizált kép használhatatlan, mivel nem kívánt „képzajok" terhelik. A Paint Shop Pro képfeldolgozó program segítségével azonban lehetősége nyílik e probléma kiküszöbölésére is.

A világhálón valószínűleg már Ön is látott rossz minőségű, nem elég világos, vagy effektusszegény képeket. A minőségi hibák súlyosságától függően azonban lehetővé válik a Paint Shop Pro képfeldolgozó és fotóretusáló programmal, hogy jelentősen javítsa az ilyen képek minőségét is.

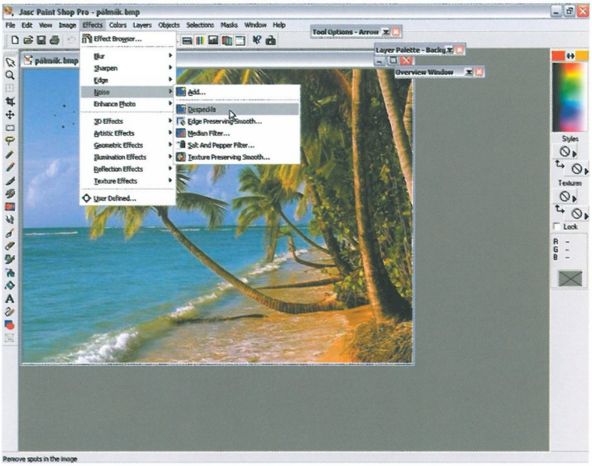
A „képzajok" eltávolítása

A „zaj" fogalom a képen véletlenül fellépő tökéletlenségeket, illetve hiányosságokat, vagy a szabálytalanul elhelyezkedő pontokat jelenti. Az ilyen hibák oka különböző lehet. A képek digitalizálása közben is gyakran lépnek fel hibák, függetlenül a beszkennelt kép fajtájától. Emellett maga az eredeti kép – amelyik például egy újságból származik – is tartalmazhat hibákat. Minden az eredeti kép minőségén múlik, amelyet be kíván szkennelni.

Gyakran előfordul, hogy le kell vágni a beszkennelendő kép széleit, ami törvényszerűen minőségromlással jár. Az újságokban megjelent képek többnyire nem tökéletesek, legalábbis ami a képfelbontást illeti. Az ilyen – hamarjában felnagyított – képek feldolgozása veszteséget eredményez a felbontásban és a kontrasztban egyaránt. A kép végül jelentős károsodást szenved.

A Paint Shop Pro képfeldolgozó és fotóretusáló program segítségével lehetősége nyílik arra, hogy effektusokat és szűrőket alkalmazzon az ilyen képhibák, károsodások mérséklésére. A DESPECKLE (folttalanítás) parancs lehetővé teszi a képen található nem kívánatos pontok, vagy „zajok" eltávolítását.

A zajeltávolítást kiváltó parancsnál is nagyobb mértékben távolíthatja el



a „zajokat" a medián-szűrővel oly módon, hogy ez a szűrő megszünteti az előzőleg elfelejtett pontokat. Ez a funkció is automatikusan alkalmazható. A medián-szűrő minden egyes képponthoz (pixel) a környező képpontok átlagos színintenzitását rendeli hozzá. Ezzel a módszerrel a különböző képpont-méretek alapján történik a hibák korrigálása.

A kép hiányosságainak kiküszöbölése

A Paint Shop Pro alkalmazásával különböző kisebb képhibákat távolíthat el a digitalizált képekről. Jóval nagyobb munkát igényel, ha lényeges és ismétlődő „zajokat", illetve hiányosságokat tartalmazó képet kell feldolgoznia. A nagy felbontással beszkennelt képeken gyakran jelennek meg szivárványhoz hasonló foltok. Egyes esetekben különböző szűrőkkel – ilyen például az élesítés (SHARPEN), vagy az elmosás (BLUR) – lehet a nem kívánt effektusokat eltávolítani.

A beszkennelt képen megjelenő geometriai formák különböző méretű négyszögekből állhatnak, emiatt nehezen eltávolíthatók. Az ilyen típusú hibák az általános objektumokat veszik körül a képen, vagy olyan helyeken találhatók, ahol erős a kontraszt. Ezek a képek kevés képpontot tartalmaznak, és ez az információhiány a szoftver számára jelent problémát, mivel az új képpontok színszámítása bonyolultabb folyamatnak bizonyul. Az eredmény gyakran a kép torzulása, a torzulások azonban csak nehezen szüntethetők meg. Ennek ellenére még mindig fennáll az a lehetőség, hogy az ilyen hiányosságokat egyszerűen a fotóretusálásra szolgáló menü parancsainak segítségével küszöbölje ki.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

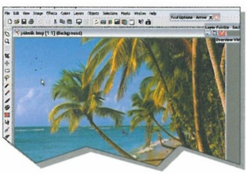
A „képzajok" eltávolítása

Amikor fotókat digitalizál, előfordulhat, hogy kisebb hibákat tartalmazó képet kap eredményül. A Paint Shop Pro segítségére van abban, hogy megfelelő szűrők alkalmazásával csökkentse ezeket a képhibákat.

1 Nyissa meg az a fényképét, amelyen valamilyen hibák, mondjuk fekete pöttyök vannak. Ha ilyen képe nincs, akkor a gyakorlat kedvéért, például a Paint programban hozzon létre egyet.



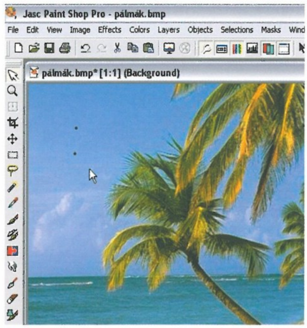
2 A mi képünkön kisebb-nagyobb fekete pontok vannak az égbolton. Jó lenne ezeket eltávolítani, mert zavarják a kép összhangját. A Paint Shop Pro rendelkezik olyan eszközökkel, amelyekkel a „képzajokat" el lehet távolítani.



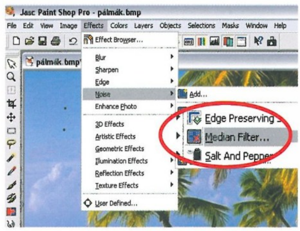
3 Mutasson az EFFECTS (effektusok) menü NOISE (zaj) sorára, majd a megnyíló menüben válassza ki a DESPECKLE (folttalanítás) parancsot.



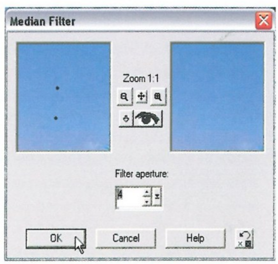
4 A Paint Shop Pro letapogatta a képet, és eltüntette a kis foltokat! Ehhez olyan színt választott a program, amely körbefogta a fekete pontokat. Sajnos a nagyobb méretű pontok nem tűntek el. Ezekhez más effektust kell használni.



5 Ismét aktiválja EFFECTS (effektusok) menü NOISE (zaj) sorát, de most a legördülő menüben a MEDIAN FILTER (medián-szűrő) parancsot válassza ki.



6 A megnyíló párbeszédablakban előbb keresse meg a foltokat, majd a FILTER APERTURE (szűrő-nyílás) értékét úgy változtassa meg, hogy azok a mintaképről eltűnjenek. Ezt követően kattintson az OK gombra, és ellenőrizze le a képen az eredményt. Valószínűleg elégedett lesz!



Képben elhelyezett szöveg szerkesztése és formázása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

A Paint Shop Pro képfeldolgozó program TEXT (szöveg) parancsa nem igazán alkalmas kreatív effektusokat tartalmazó szövegek kidolgozására. A Paint Shop Pro azonban lehetőséget kínál arra, hogy a szöveget vektoros objektumként hozza létre.

Weboldalainak egyéni kialakítása érdekében a Paint Shop Pro programban minden további nélkül különböző szöveget adhat hozzá képeihez. Tervezze meg például címoldalát oly módon, hogy ahhoz előzetesen összekombinált mintázatok felhasználásával hátteret ad hozzá. Végül is szövegek, címek, logók vagy hivatkozások szerkesztéséről van szó. A Paint Shop Pro lehetővé teszi, hogy szövegekkel kísérletezzen úgy, hogy variálhatja a vonalvastagságot, és ezzel több mélységet kölcsönözhet a betűknek. Az EFFECTS (effektusok) menü különleges parancsai emellett lehetővé teszik a betűk alakjának módosítását is.

Ez a technika azonban csak korlátozott eszközt kínál, és a szövegeket – ellentétben a Word szövegszerkesztőben, vagy a CorelDRAW programmal szerkesztett szövegekkel – utólag már nem lehet módosítani. A szöveg vektoros objektumként történő létrehozása jelenti a probléma megoldását.



Teljesen kénye-kedve szerint módosíthatja, és a képen belül szerkesztheti a beszúrt szövegeket. Fedezze fel a Paint Shop Pro szövegeffektusainak kibővített funkcióit!

Igazítható szövegek

A vektoros objektumként szerkesztett szövegek rendkívül hasznosnak bizonyulnak egyszerű grafikák létrehozása során. Mivel a szöveg nem képezi a rajz integráns alkotórészét, elhúzható marad, és tetszés szerinti alkalommal tovább szerkeszthető.

E módszer előnye az, hogy bármikor lehetősége nyílik munkájának kijavítására, ha abban valamilyen hibát fedez fel, vagy meg szeretne változtatni valamit. Ennek érdekében duplán rá kell kattintania a szövegre, amely azután már közvetlenül szerkeszthető, tovább alakítható.

A szöveg begépelése után lehetősége nyílik arra is, hogy a szövegblokkokat elválassza egymástól, és azokat közvetlenül beszúrja grafikájába. E módszer segítségével éri el a betűköz pontos beállítását. Közönséges szöveggel több kísérletet kellene tennie, mielőtt eltalálná az egyes betűk pontos pozícióját.



Forgatás és torzítás

A vektorfunkciónak köszönhetően új parancsok is rendelkezésre állnak. Így például tetszőleges szöggel elfordíthatja a szöveget, de szét is húzhatja, és tetszése szerint formázhatja. Tudni szeretné, milyen hatást keltene szövege, ha betűi színesek lennének, vagy széles kontúrral lennének körülvéve? Semmi sem egyszerűbb ennél, csak kattintson duplán az adott szóra, és végezze el rajta a kívánt módosításokat.

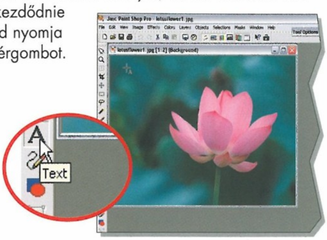
A Paint Shop Pro eredetileg bitmap-fájlok feldolgozására szánt program, de a vektoros objektumok szerkesztésének lehetőségével mindazt az előnyt nyújtani képes, amellyel csak az olyan professzionális képfeldolgozó programok rendelkeznek, mint a CorelDRAW.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Szöveg létrehozása vektoros objektumként

Ha túlságosan jelentéktelennek, dísztelennek és nem igazán eredeti megjelenésűnek tartja a szokásos szövegeket, akkor ebben a gyakorlatban megismerheti, hogyan módosíthatja szövegét vektoros eszközök alkalmazásával.

1 Nyisson meg egy képet a Paint Shop Pro programban, és kattintson a TOOL PALETTE (eszközpaletta) eszköztár TEXT (szöveg) gombjára. Ezt követően az egérkurzort húzza arra a helyre, ahol a beírandó szövegnek kezdődnie kell, majd nyomja le az egérgombot.

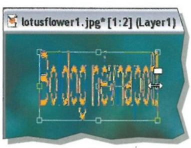


2 Megnyílik a TEXT ENTRY (szöveg beírás) párbeszédlap. Itt először az ablak alján jelölje meg a VECTOR (vektor) opciót. Gépelje be a kívánt szöveget a középső ablakba (a szöveg a képen is megjelenik), és a formázógombokkal állítsa be a betűtípust és a betűméretet. Ezeket később bármikor módosíthatja. Ha végzett, akkor kattintson az OK gombra.

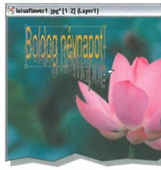


3 A program objektumként kezeli a beírt szöveget, így az a háttéren szabadon elmozdítható, és formázható (ezt mutatja a képfájl megnevezése melletti LAYER1, azaz 1. réteg felirat is). Vigye az egérmutatót a szöveg egyik húzópontjára. Amikor a kurzor alakot vált, az egér bal gombját lenyomva elhúzhatja a szöveget, vagy módosíthatja annak méretét.





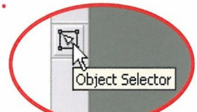
4 A szöveg elferdítéséhez nyomja le a [Shift] billentyűt, mielőtt az egérrel megkezdi a szöveg húzását, és egészen addig tartsa lenyomva, amíg a kívánt szövegferdeséget el nem éri.

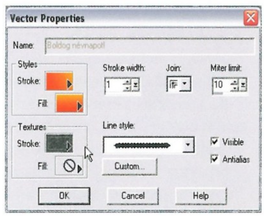


5 Az objektum két belső húzópontjának egészen különleges funkciója van. A középső pont az objektum áthelyezését, a jobb oldali pont pedig a szövegelforgatást teszi lehetővé.

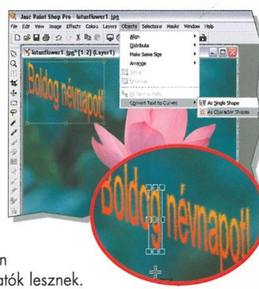


6 A szövegen most már alkalmazhatja azokat a funkciókat is, amelyek a szöveg begépelésekor még nem voltak aktívak. Kattintson ehhez a TOOL PALETTE (eszközpaletta) eszköztár OBJECT SELECTOR (objektum választó) gombjára, majd a megnyíló kis ablakban kattintson a PROPERTIES (tulajdonságok) gombra. A VECTOR PROPERTIES (vektor tulajdonságai) ablakban módosíthatja a betűk kontúrját és színét.





7 Ha akarja, akkor az egyes betűket el is választhatja egymástól. Kattintson az OBJECTS (objektumok) menü CONVERT TEXT TO CURVES (szöveg konvertálása görbévé) parancsára, majd az AS CHARACTER SHAPE (karakter kontúrként) opcióra. Ezt követően a betűk önállóan mozgathatók és formázhatók lesznek.



AH 634–88–10

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Az effektusböngésző alkalmazása

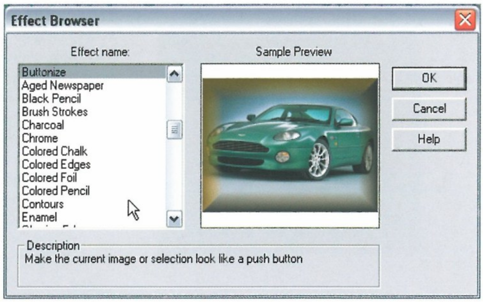
Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió.
A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

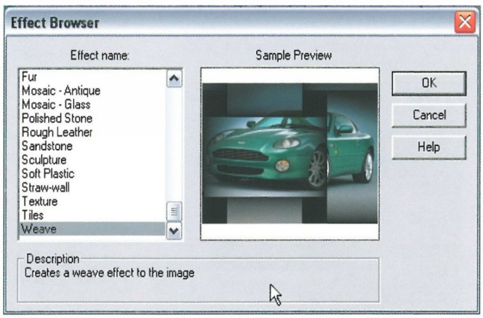
Ha valamilyen effektust rendel a képhez, nehéz az elért hatást előre felbecsülni. Az effektusböngésző funkcióval azonban lehetősége nyílik arra, hogy a mintaablakban közvetlen módon kövesse a képen végbemenő változásokat.

A Paint Shop Pro képszerkesztő- és feldolgozó program a szűrők és a különleges effektusok (hatások) olyan széles választékát kínálja, hogy nem mindig egyszerű eligazodni a sok lehetőség között, amikor valamilyen meghatározott opciót keres. Ez még a profi grafikusok számára is bosszantó körülmény, ha szorítja őket az idő, és szokatlan módon megváltozott képet kell helyrehozniuk, vagy éppen egy jó képet eltorzítaniuk. A helyzet szerencsére ennél sokkal kedvezőbb, hiszen teljes nyugalomban áttekintheti a program által kínált különböző opciókat. Ha pontosan tudja, hogy hogyan szeretné feldolgozni a képet, és gyors megoldást szeretne találni annak hatásos átalakítására, akkor az effektusböngésző funkciót kell igénybe vennie. Nyisson meg egy képet a Paint Shop Pro programban, és kattintson az EFFECTS (effektusok) menüben az első helyen álló EFFECT BROWSER (effektusböngésző) parancsra. Ezt követően már egyetlen egérkattintás is elegendő ahhoz, hogy a kiválasztott effektust a szerkesztendő képhez rendelje. A mintaablakban azonnal megtekintheti program beavatkozásának eredményét. Az effektusböngésző egyetlen párbeszédablakot tartalmaz a Paint Shop Pro-ban alkalmazható összes effektus számára. Mielőtt valamelyik szűrőfunkciót alkalmazná, a mintaablakban tanulmányozhatja a kép várható változásait. Nem tetszik a kép? Semmi gond, válasszon másik effektust! Ez a munkamódszer sokkal gyorsabb, mintha először aktiválna, majd újra deaktiválna egy effektust, azután megint másikat alkalmazna (és így tovább...).

Ha elégedett a kiválasztott effektus által létrehozott eredménnyel, erősítse meg választását az OK gombbal. Ha a program nem kínál kiegészítő opciót az adott effektushoz, akkor a módosított kép azonnal megjelenik a képernyőn. Ha viszont további beállítások is tartoznak még a kijelölt effektushoz, akkor megnyílik egy párbeszédablak, amelyben további beállításokkal pontosíthatja az effektus hatásait az eredeti képre...

A felkínált szűrőopciók számos matematikai kombinációt alkalmaznak. Jellemző példaként szolgál az UNSHARP MASK (életlen maszk) opció, amelyik a fénykép hiányzó élességét a környező képpontok átlagos színértékének kiszámításával egyenlíti ki.







Mielőtt közvetlen módon alkalmazná a rendelkezésre álló szűrőket és effektusokat, egyszerűen hívja be az effektusböngésző funkciót, amelyik áttekintést nyújt a beavatkozások várható eredményéről.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Hatásos effektusok hozzárendelése a képhez

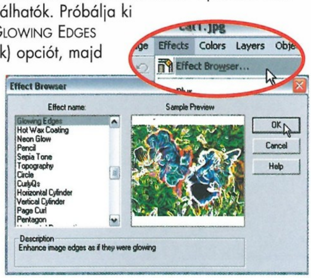


Ha különös érdeklődést szeretne kelteni képei iránt, a kíváncsiság felkeltése céljából próbáljon ki néhány effektust, amelyek különböző módon emelik ki a kép részleteit.

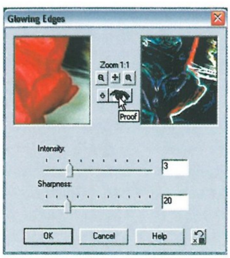
1 Nyissa meg a kiválasztott képet a Paint Shop Pro programban. A példában szereplő kép elég tarka, ezért lehetővé teszi a különböző lehetőségekkel való játszadozást.



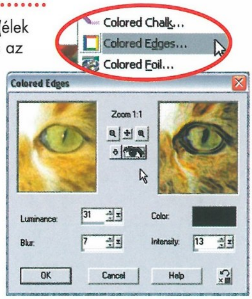
2 Hívja be az EFFECT BROWSER (effektusböngésző) funkciót, és próbálja ki az egyes opciókat. A legradikálisabb módosításokat kiváltó opciók a lista közepén találhatók. Próbálja ki például a GLOWING EDGES (világító élek) opciót, majd kattintson az OK gombra.



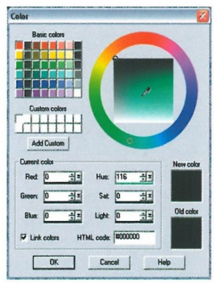
3 Kattintson a PROOF (ellenőrzés) gombra, hogy a módosított képet összehasonlíthassa az eredetivel. A GLOWING EDGES (világító élek) opció a fénykép kontúrjaira fejti ki hatását, így erőteljesebben, feltűnőbben jelenik meg a kép, ugyanakkor a finom színárnyalatokra is hat.



4 A COLORED EDGES (élek színezése) effektus az EFFECTS (effektusok) menü ARTISTIC EFFECTS (művészi effektusok) almenüjében található. Alapbeállításban egy fekete körvonal emeli ki a főkontúrokat. Ez az effektus elmosódottan jeleníti meg a kisebb részleteket, ezzel is fokozva az absztrakt hatást.



5 Élénkebb színek alkalmazása céljából nyissa meg a COLOR (szín) párbeszédablakot oly módon, hogy a COLORED EDGES (élek színezése) párbeszédablak COLOR (szín) mezőjére kattint. Kattintson ezután az ablak jobb oldalán – a színkerékben – elhelyezkedő színnégyzetre, hogy kiválassza a megfelelőnek tartott alapszínt. Ezt követően kattintson a színkörre, hogy meghatározhassa a telítettséget és a fényerőt. Végül kattintson az OK gombra.



6 Csökkentse a BLUR (életlenítés) mértékét, hogy összefolyjanak a háttér részletei. Ezzel a módszerrel erőteljesebben emelheti ki a színes kontúrokat, így részletdúsabb képet kap, mint a GLOWING EDGES (világító élek) effektussal.



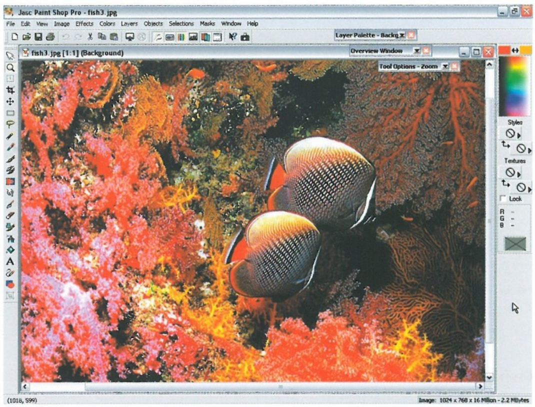
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Kép konvertálása más fájlformátumra

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7, vagy korábbi verzió. A www.jasc.com honlapról letölthet egy 30 napos próbaverziót.

A Paint Shop Pro képfeldolgozó program több mint 30 fájlformátumot tud kezelni, és ez a képessége – a kép felhasználási céljától függően – igen hasznosnak bizonyulhat.

A Paint Shop Pro programnak már az első verzióktól kezdve egyik legnagyobb vívmánya volt az a képessége, hogy különböző fájltípusokat tud kezelni, tehát megnyitni, szerkeszteni, és akár más formátumban elmenteni. A Paint Shop Pro olyan grafikai program, amelyik a nagyon sok mentési opciót kínál.

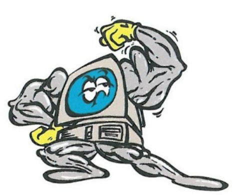


Sok olyan fájlformátum áll rendelkezésre, amelyben a legkülönbözőbb információk menthetők el. Néhány formátum dokumentumok szerkesztésére és nyomtatásra, mások pedig az Internetre szánt fájlok készítésére alkalmasak elsősorban.

A megfelelő formátum

Ha adatokat ment el valamelyik alkalmazásban, akkor mindig valamilyen fájlformátumot választ, amely lehetővé teszi, hogy más programban (alkalmazásban) is felismerhetők legyenek a fájlban található információk, valamint a fájl jellemző adatai. A különböző tömörítő eljárások emellett lehetővé teszik, hogy fájljai a lehető legkisebb helyet foglalják el számítógépe merevlemezén.

A különböző fájlformátumokat az úgynevezett kiterjesztésről ismerheti fel. Az alkalmazások általában három vagy négy karaktert csatolnak a fájlnévhez, amelytől egy ponttal választják el ezt a jellemző karaktersort. Bár néhány fájlkiterjesztés viszonylag nehezen ismerhető fel, vannak olyanok is, amelyek alapkiterjesztésnek számítanak a legtöbb alkalmazás számára. Ez a helyzet például a .bmp fájlkiterjesztéssel is, amelyik nem más, mint a bitmap (bittérkép) formátum rövidítése.



A bitmap formátum

A Paint Shop Pro program egy grafikai alkalmazás, amely elsősorban arra szolgál, hogy bittérképes grafikákat (képeket) szerkesszen, illetve dolgozzon fel. A bittérképes grafikát képzetes rácshálóra helyezett – pixelnek nevezett – világító pontokból álló sorok alkotják. A fájl így minden egyes pixel színére vonatkozó minden információt tartalmaz, de az úgynevezett színtartományt vagy színkészletet – vagyis a magában foglalt finom színárnyalatok maximális számát – is tartalmazza. A pixelek – azaz képpontok – sűrűsége képezi a kép felbontását, amelyet dpi-ben („dot per inch” azaz pont per hüvelyk) fejeznek ki. A Paint Shop Pro felismeri az úgynevezett vektorgrafikákat is, amelyek kibővítik a program alkalmazási területét, és lehetővé teszik, hogy Ön gyakorlatilag minden képfájl-formátummal dolgozhasson. A vektorgrafika geometriai alakzatokból összetett kép, amelynek képernyőn történő megjelenítése bonyolultabb a bittérképes grafikáknál. A vektorképek ennek ellenére könnyebben szerkeszthetők, és minőségvesztés nélkül szinte a végtelenségig nagyíthatók. A Paint Shop Pro programban alkalmazott és felismerhető fájlformátumoknak megvan a maguk előnye és hátránya is. Nem állítható, hogy egyik formátum jobb, mint a másik, ugyanis minden a fájl későbbi alkalmazási céljától függ.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

A legismertebb fájlformátumok

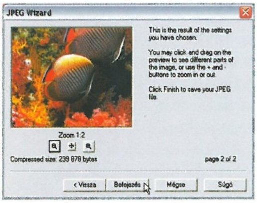
A következőkben a Paint Shop Pro programban leggyakrabban alkalmazott öt fájlformátummal foglalkozunk. Mindegyik formátum rendelkezik vitathatatlan előnyökkel, és minden alkalmazási esetre létezik megfelelő fájltípus.

A JPEG formátum

A JPEG egyike a világon legszélesebb körben alkalmazott képi fájlformátumoknak. Ez a fájlkiterjesztés a Joint Photographic Expert Group (Egyesült Fényképész Szakértői Csoport), tehát a formátumot kidolgozó szervezet nevének rövidítése. A JPEG formátum is a fájltömörítő technológiák egyike. Egy formátumcsaládról van szó (JPEG, JPG, JP2, JPC, JPE, stb.), ahol a változatok közül különösen a .jpeg fájlkiterjesztés az, amelyet PC-platformon alkalmaznak, mégpedig olyan méretű fájloknál, amelyek igen csekély minőségromlás mellett nagymértékben tömöríthetők. A tömörített fájlok azonban nem igazán alkalmasak kiváló minőséget igénylő eljárásokhoz készített képek feldolgozására, például ofszet-nyomtatáshoz sem. A dolog másik oldala az az előny, hogy a fájltömörítés akár 95 %-os méretcsökkentést is eredményezhet, tehát a tömörített fájl az eredeti fájl méretének alig 5 %-át teszi ki. Ez az oka annak, hogy a JPEG formátumú fájlokat rendkívül szívesen alkalmazzák weboldalakon elhelyezett színes ábrák, vagy e-mail útján továbbított fájlok esetében.

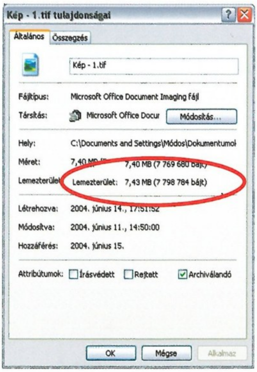
A GIF formátum

A GIF a weboldalakhoz alkalmazott másik képi formátum. Ez a kiterjesztés nem más, mint a Graphic Interchange Format, azaz grafikus csere formátum rövidítése. Ezt a fájlformátumot nagyon gyakran alkalmazzák az Interneten, mert – többek között – lehetővé teszi a fájlok gyors letöltését és mindenféle grafika (kép, alakzat, rajz, stb.) megjelenítését. A GIF nem támogatja azonban 256-nál több szín alkalmazását, ezért inkább csak nagyméretű grafikák és logók esetében alkalmazzák.



A TIFF formátum

A TIFF az egyik legismertebb grafikus formátum, maga a kiterjesztésnév a Tagged Image File Format (tömörített grafikus fájlformátum) kifejezés rövidítése. Ez a formátum általában .tif, ritkábban .tiff alakban található meg a különböző listákban. PC és Macintosh számítógépeken egyaránt alkalmazható, ami megkönnyíti a két platform közötti fájlcserét. A TIF/TIFF formátumban elmentett fájlok semmilyen adatvesztést nem szenvednek el, emiatt előszeretettel alkalmazzák layout-munkákra és más grafikus célokra. Hátránya azonban, hogy – a fájl méretét mintegy megfelező, úgynevezett LZW-technikát kivéve – semmilyen hatékony tömörítési eljárás nem létezik a .tif/.tiff kiterjesztésű fájlok számára.



A BMP formátum

Bittérképes grafikák számára a Windows alapformátuma, a BMP jelenti a legkisebb közös nevezőt. Ebben az esetben olyan fájlformátumról van szó, amelyiket minden számítógép és minden grafikus alkalmazás képes felismerni. Ezt a formátumot eredetileg grafikák Windows környezetben történő megjelenítésére használták. A BMP formátumú fájlok igen egyszerűen szerkeszthetők, színtartományuk korlátlan, és veszteségmentes elmentést tesznek lehetővé. A BMP formátum hátránya azonban a nagy fájlméret, mivel elmentése tömörítetlen formában történik.

A PSP formátum

A Paint Shop Pro képfeldolgozó program saját fájlformátummal is rendelkezik. Alapbeállításként ebben a formátumban történik a Paint Shop Pro programmal szerkesztett képek elmentése. A .psp számos előnyt kínál a felhasználóknak. Az ilyen kiterjesztésű fájlok elmentése információveszteség nélkül történik, és ezzel lehetővé válik az összes eredeti képinformáció megőrzése. A PSP formátumban elmentett fájlokat viszont nem lehet tömöríteni, a fájlok emiatt meglehetősen nagy méretűek. Mivel azonban egy licenchez kötött, alkalmazás-specifikus formátumról van szó, más grafikai alkalmazások nemigen ismerik fel a .psp kiterjesztésű fájlokat.

AH 634-92-09

Képek retusálása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7.

A Paint Shop Pro képfeldolgozó program különleges effektusokat, úgynevezett szűrőket – például folttalanítás, képélesítés, illetve életlenítés – kínál különböző menüiben, amelyek segítségével javíthatja képeinek minőségét, illetve szerkesztheti azokat.

A Paint Shop Pro a programozott különleges hatások sokaságával rendelkezik, de a USER DEFINED FILTERS (felhasználó által meghatározható szűrők) opciónak köszönhetően a felhasználónak lehetősége nyílik saját, egyénileg kialakított szűrők létrehozására is. Számos szűrőt meg is vásárolhat, vagy ingyenesen letölthet az Internetről. A program négy kategóriába rendezve tartalmazza az előre beállított és programozott különleges szűrőket, amelyek használata szinte gyerekjáték.



Képéletlenítő szűrők

Már bizonyára ismertek Ön előtt a különböző szűrők – így a BLUR (életlenítés), a BLUR MORE (erősebb életlenítés), a GAUSSIAN BLUR (Gauss életlenítés), a MOTION BLUR (életlenítés bemozdítással), a SOFTEN (tompítás), valamint a SOFTEN MORE (erősebb tompítás) – egyes felhasználási lehetőségei. A BLUR (életlenítés) és a SOFTEN (tompítás) parancsok lágy kontúrokat kölcsönöznek képének, és így segítségükkel különböző művészi hatásokat érhet el. A GAUSSIAN BLUR (Gauss életlenítés), a MOTION BLUR (életlenítés bemozdítással) funkciókat általában igazi különleges effektusok létrehozására alkalmazzák.

Képélesítő szűrők

A SHARPEN (élesítés), a SHARPEN MORE (erősebb élesítés), valamint az UNSHARP MASK (életlen maszk) szűrők – amelyeket gyakran a képéletlenítő szűrőkkel együtt alkalmaznak – különösen akkor teszik lehetővé a kép minőségének javítását, amikor már eleve elmosódott képet vettek fel, vagy rosszul választották meg a felvételi beállításokat.

Élszűrők

Ezeknek a szűrőknek is számos változata érhető el a programban, így a DILATE (nyújtás), az ENHANCE (kiemelés), az ENHANCE MORE (erősebb kiemelés), az ERODE (kimosás), a FIND ALL (minden él kijelzése), a FIND HORIZONTAL (vízszintes élek kijelzése), a FIND VERTICAL (függőleges élek kijelzése), valamint a TRACE CONTOUR (kontúr átrajzolása). Az alapszűrők – így az ENHANCE (kiemelés) vagy a FIND ALL (minden él kijelzése) – kiemelik a kép kontúrjait. Az utóbbi szűrő a kép világos/sötét kontraszttartományát növeli, így ezzel a módszerrel egyszerűbben „vihet színpadra” egy-egy meghatározott objektumot. A FIND HORIZONTAL (vízszintes élek kijelzése), és a FIND VERTICAL (függőleges élek kijelzése) szűrőkkel rendkívül eredeti vésethatást érhet el.

Képzaj-szűrők

A DESPECKLE (folttalanítás), az EDGE PRESERVING SMOOTH (élmegtartó simítás), a MEDIAN FILTER (medián szűrő), a SALT AND PEPPER FILTER (só és paprika szűrő) és a TEXTURE PRESERVING SMOOTH (mintázat megtartó simítás) opciókból álló választék alkalmazása különösen akkor ajánlatos, amikor nemkívánatos „zajokat” kíván eltávolítani a képből. Ha viszont bizonyos különleges hatásokat szeretne létrehozni, akkor arra is van lehetősége, hogy különböző „zajokat” szúrjon be a képbe.

Fotókorrektúra

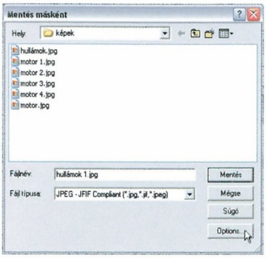
A Paint Shop Pro a beszkennelt, vagy eredeti fotók különböző problémáinak kezeléséhez is egy sor hatásos eszközt kínál. Az EFFECTS (effektusok) menü több almenüt is tartalmaz, amelynek eszközei kimondottan a kreatív képfeldolgozást – így a fotókorrektúrát – szolgálják. Ezeknek az eszközöknek a segítségével kreatív módon hatásossá alakíthatja fotóit, ugyanakkor a kisebb hibák eltüntetésével retusálhatja is a képeket.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

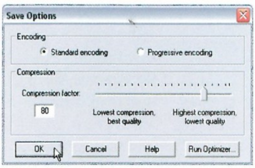
JPEG fájlok tömörítése

Mindig gondoljon a fotó tömörítésére, mielőtt azt a világháló számára elmentené. Arra az esetre, ha mégis megfeledkezne erről a lépésről, a Paint Shop Pro készenlétben tart egy olyan – nagy teljesítményű – eszközt, amely segíti Önt abban, hogy kikerüljön a kutyaszorítóból.

1 Ahhoz, hogy megértse a JPEG ARTIFACT REMOVAL (JPEG-alkotások eltávolítása) funkciót, tudatában kell lennie a JPEG-formátummal kapcsolatos problémáknak. Nyisson meg ehhez egy tetszőleges JPEG-képet, majd válassza a FILE (fájl) menü SAVE AS (mentés másként) parancsát, a megnyíló párbeszédablakban pedig kattintson az OPTIONS (opciók) gombra.



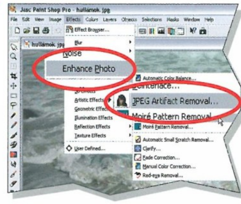
2 A Paint Shop Pro alapbeállításban csekély tömörítési tényezőt alkalmaz. Húzza a csúszkát jobbra, hogy magasabb tömörítési tényezőt érjen el, majd kattintson az OK gombra, hogy elmentse a képet.



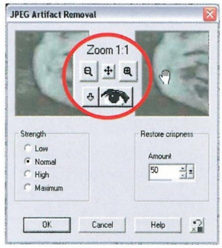
3 Zárja be, majd nyissa meg újra a képet, hogy lássa a különbséget. Esetünkben nagyon jól látható a képminőség csökkenése miatt, hogy a kiválasztott tömörítési tényező túl nagy volt. Jó lenne ezen valahogy segíteni, és a képet feljavítani.



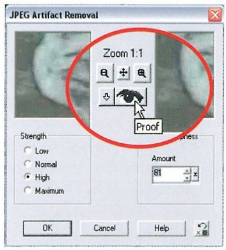
4 Kattintson az EFFECTS (effektusok) menü ENHANCE PHOTO (fotó korrektúra) tételére, majd a megnyíló almenüben a JPEG ARTIFACT REMOVAL (JPEG-alkotások eltávolítása) parancsra.



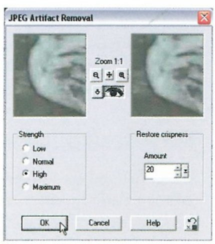
5 A megnyíló párbeszédablakban a „kéz" segítségével keressen meg egy képrészletet, majd zoom-gombbal akár fel is nagyíthatja azt. A Paint Shop Pro program segít önnek a túltömörített kép kismértékű feljavításában.



6 Ha elvégzett valamilyen beállítást, akkor a PROOF (ellenőrzés) gomb segítségével megtekintheti a beállítások hatását az egész képen. Erre a folyamatra azonban még a gyorsabb gépeknek is néhány másodperc idő kell.



7 A beállítások megváltoztatása lehetővé teszi, hogy a Paint Shop Pro több színárnyalatot számítson ki, kis pontvonalakat illesszen be, vagy több pasztellárnyalatot adjon a színnek. Egyszerűen csak kísérletezzen, hogy meglássa, melyik effektus kölcsönzi a leghatásosabb megjelenést képének. Ha elégedett a végeredménnyel, akkor kattintson az OK gombra.



Maszkok létrehozása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7.

A maszkok meghatározott objektumok elrejtését vagy kiemelését teszik lehetővé. Ez az eszköz ily módon képes arra, hogy rendkívül hatásos effektusokat hozzon létre a Paint Shop Pro képszerkesztő program segítségével.

A „maszk" fogalom már önmagában is szinte mindent megmagyaráz. Nézzünk néhány konkrét példát! Tegyük fel, hogy egy logót szeretne autójára festeni, hogy egyéni megjelenést kölcsönözzön gépkocsijának, vagy azért, hogy elfedje a fényezés sérüléseit. Krepp-papírból készült fedőszalagot használ, abból készít egy – a felfestendő alaknak megfelelő – sablont, más szóval maszkot. Ha napvédő fóliát ragaszt gépkocsija szélvédőjére, szintén maszkot készít. Ha régi foteljét újjá szeretné varázsolni, azt egy újabb huzattal vonja be, ami szintén egy maszknak tekinthető.

A Paint Shop Pro ehhez hasonló módon teszi lehetővé, hogy digitális maszkokat készítsen, persze azzal a kis különbséggel, hogy ez sokkal gyorsabban megy.



A Paint Shop Pro több módszert kínál maszkok készítésére, és a maszkok hatásainak finomítására. Maszkok alkalmazásával rendkívül meglepő hatásokat érhet el.

A maszkok jelentősége

A maszkok készítésének lehetősége már sok-sok verzió óta a grafikai alkalmazások egyik alapfunkciója. A legutóbbi verziókat azonban különböző új opciókkal egészítették ki, hogy a MASKS (maszkok) funkció egyszerűbb legyen, ugyanakkor szélesebb körű alkalmazási lehetőségekkel rendelkezzen. A maszkok szürkeárnyalatos grafikák, amelyek gyakran a Paint Shop Pro úgynevezett rétegeihez kapcsolódnak. A maszkokat azonban elemek kiválasztására (kijelölésére), és egyik rétegről a másikra történő áthúzására is alkalmazzák. Ezzel a módszerrel különböző objektumokat lehet egyetlen rétegen kombinálni.

Szürkeárnyalatok

A maszkok – mint említettük – szürkeárnyalatos grafikák. A maszk fényereje határozza meg az alatta elhelyezkedő réteg megjelenését. A maszkok alapbeállításban fehérek, szürkeségi fokozatuk átlátszóságukat, illetve át nem látszóságukat határozza meg. Az alkalmazott szürkeségi érték beállításával válik lehetővé a legfinomabb színkeverékek és a legkülönbözőbb hatások elérése. A kiegészítő eszközökkel – például a másolóecsettel – nagyon érdekes hatásokat érhet el. A maszkok alkalmazása nem csak nagyon egyszerű, hanem a maszk ugyanakkor egy rendkívül pontos eszköz is. Azáltal, hogy szürkeárnyalatos grafikáról van szó, még egyszerűbb a különböző hibák pixel pontosságú javítása. A maszkokat el is mentheti, majd a későbbiekben újra felhasználhatja.

Munkavégzés maszkokkal

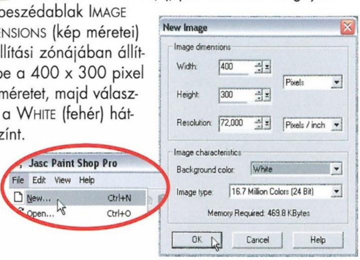
Számos alkalmazási területe ellenére leggyakrabban egy-egy réteg tartalmának szerkesztésére használják a maszkokat, anélkül, hogy az eredeti képet módosítanák. Gyakran nehéz egy tartomány pontos kijelölése, a felhasználók általában nem ismerik fel első pillantásra az összes részletet, így nem is jelölik ki azokat a kijelölő eszközzel. Mivel a maszkok nagyon könnyen elkészíthetők, arra is felhasználhatók, hogy először durván határozza meg a kijelölt területet, majd a kijelölő – vagy más alkalmas – eszközzel képpontról képpontra finomítsa a kijelölést.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

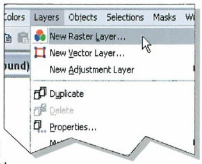
Egyszerű maszk készítése

A kiválasztott szöveg egy részét maszk segítségével szeretnénk világosabbá tenni. Ennek az egyszerű gyakorlatnak a segítségével közelebbről is megismerhet néhány praktikus eszközt.

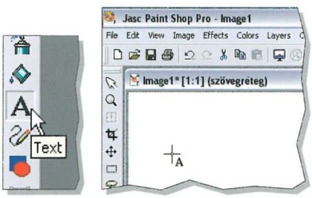
1 Indítsa el a Paint Shop Pro programot, és kattintson a NEW (új) parancsra. A megnyíló párbeszédablak IMAGE DIMENSIONS (kép méretei) beállítási zónájában állítsa be a 400 x 300 pixel képméretet, majd válassza a WHITE (fehér) háttérszínt.



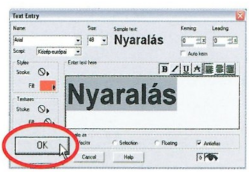
2 Hozzon létre egy új réteget oly módon, hogy a LAYERS (rétegek) menüben a NEW RASTER LAYER (új raszter réteg) parancsot választja. Azt tanácsoljuk, nevezze el a rétegeket, hogy azokat jól meg tudja különböztetni a háttérképtől.



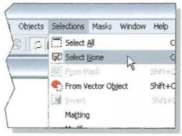
3 Válassza az eszköztár TEXT (szöveg) eszközét, majd kattintson a kép tetszőleges helyére.

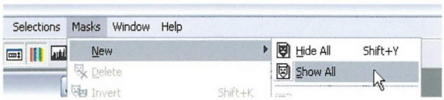


4 Most megnyílik a TEXT ENTRY (szöveg beszúrása) párbeszédablak. Válasszon ki egy betűszínt, valamint egy jól olvasható betűméretet (48 pont). Gépelje be a kívánt szöveget a párbeszédablak üres szövegmezőjébe, majd kattintson az OK gombra.

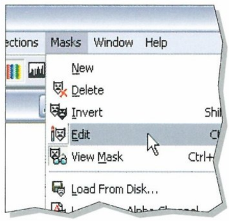


5 Húzza el a szöveget a kép közepére, majd törölje a kijelölést oly módon, hogy a SELECTIONS (kijelölések) menüben a SELECT NONE (nincs kijelölés) parancsra kattint. Most már elkészítheti maszkját. Mutasson a MASKS (maszkok) menü NEW (új) almenüjére, majd válassza a SHOW ALL (minden látható) parancsot. Ekkor automatikusan létrejön a maszk.





6 Kattintson a MASKS (maszkok) menü VIEW MASK (maszk kijelzése) parancsára, majd ugyanebben a menüben az EDIT (szerkesztés) parancsra. Az ezután végrehajtott minden módosítás a maszkra vonatkozik, nem pedig a képre.



7 Rajzoljon egy téglalapot a kijelölő eszközzel. Aktiválja a FLOOD FILL (kitöltés) eszközt, majd a színpalettán válasszon egy majdnem fekete színt. Ezután kattintson a kijelölt téglalapra, amely most rózsaszínben, de részben átlátszóan jelenik meg, ez az a bizonyos maszk. Kattintson ismét a VIEW MASK (maszk kijelzése) parancsra.





8 Válassza most a fehér színt. A téglalap teljesen átlátszóvá válik, de azért a mögötte lévő betűk halványabbak maradtak. A fekete színnel kitöltött maszk teljesen fed mindent, a szürkével kitöltött maszk félig átlátszó, a fehérrel kitöltött maszk pedig teljesen átlátszó. Próbálja ki a különböző szürkeárnyalatokat a maszkjához.



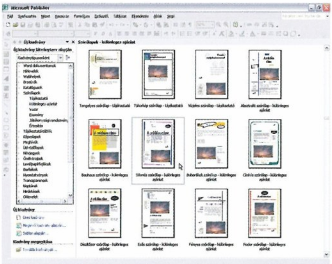
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ismerkedés a Publisher kiadványszerkesztővel

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

Ma már nincs olyan kisvállalkozás, amely érvényesülni tudna kiváló minőségű reklámanyagok, szórólapok, árjegyzékek névjegykártyák, céges papírlevelek és borítékok stb. nélkül. De nem kell ahhoz vállalkozást alapítania, hogy meggyőződjön a Microsoft cég Publisher kiadványszerkesztőjének nagyszerűségéről a különböző nyomtatványok létrehozásában.

A Microsoft Office programcsomagjainak nem mindegyik változata tartalmazza a Publisher kiadványszerkesztőt. Ha a START menüben nem találja a programot, akkor valószínűleg az Ön Office irodai alkalmazáscsomagjának e hasznos program nem volt a része. De semmi gond! A program önállóan is megvásárolható a szoftverboltokban, az ára (kb. 35 ezer Ft) pedig hamar megtérül, ha az eddig nyomdában készíttetett kiadványokat Ön készíti el a számítógépén. És ha van egy színes nyomtatója, akkor a munkáját jó minőségben ki is nyomtathatja.



Mire használható a program?

A Microsoft Publisher XP egy kiadványszerkesztő program, amelyet üzleti és egyéni célokra is kiválóan fel lehet használni. Tegyük fel, hogy Ön éppen most készül az új éttermének nyitására. Természetesen azt szeretné, hogy minél többen tudjanak erről az eseményről, ezért szeretne egy izléses szórólapot elkészíteni, amellyel felhívhatja a potenciális vendégek figyelmét az új helyre. Az ismerőseinek, és az étterem építésében és kialakításában részvevőknek pedig szeretne szép meghívót küldeni (egy díszes borítékban) az ünnepi vacsorára, amely alkalomra egy különlegesen, és ínycsiklandozó képekkel díszített étlapot kíván készíteni. És ez még nem minden, mert szeretné minden vendégét megajándékozni egy szép névjegykártyával, hogy később bármikor fel tudják Önt hívni asztalfoglalás céljából. Ezek, és még sok más nyomtatvány szükséges ahhoz, hogy az étteremnyitás és üzemeltetés gond nélküli legyen. Ebben tud segíteni Önnek a Microsoft Publisher program, amely egységes arculatot ad a kiadványainak, miközben a program kezelése csak kis mértékben tér el a már korábban megismert más Office programok használatától.

A Microsoft Publisher már az első, 1991-es megjelenése óta a kisvállalkozások és az otthoni vállalkozások asztali kiadványszerkesztő eszköze. Segítségével kiváló minőségű hírleveleket, szórólapokat, brosúrákat stb. készíthet, sőt a program alkalmas weblapok létrehozására is. A Publisher a drága, a bonyolult, és a gyakran csak angol nyelven rendelkezésre álló kiadványszerkesztő programok helyett kínál kitűnő alternatívát.

Varázslók segítik munkáját

A Microsoft Publisher XP könnyen kezelhető, automatizált, magas színvonalú kiadványtervezése nagy mértékben hasonlít az igazi kiadványtervező tevékenységhez. A programban varázslók segítik minden lépését, így a felkínált lehetőségeket kihasználva gyorsan és egyszerűen elkészítheti kiadványát. Ebben a munkájában látványtervek, kiadványtervek, színsémák, betűsémák stb. segítik az előrehaladást a kívánt cél eléréséhez. A Publisher ezért átfogó megoldást nyújt kis cégek és családi vállalkozások marketingkiadványainak létrehozásához, valamint különböző egyéni dokumentumok elkészítéséhez. A Publisher segítségével könnyedén készíthet például gyermekének naptárat, meghívókat, vagy akár díszes okleveleket is az iskolai sportversenyekhez.

ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ

A Publisher program munkaablaka

Mielőtt megkezdenénk a tényleges munkát a Publisher kiadványszerkesztővel, javasoljuk, hogy ismerkedjen meg a program munkaablakával, hogy a későbbiekben mindent azonnal megtaláljon. Meglátja, hogy a program rendkívüli módon hasonlít a már korában megismert egyéb Office programokra. Ezért a program elsajátítása nem igényel különösebb erőfeszítést, az könnyű, és gyors lesz.

Menüsor

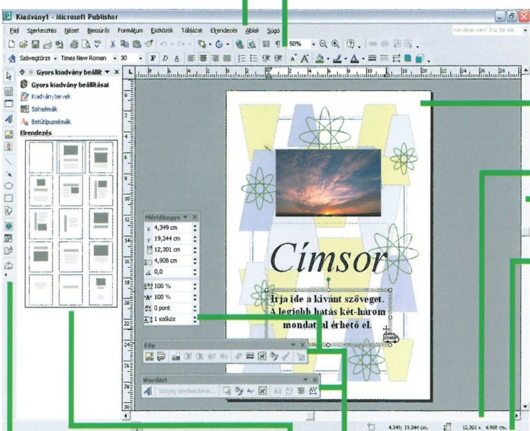
A menüsorban a Publisher dokumentumok létrehozása során használatos parancsok és beállítások találhatók. Első ránézésre szinte úgy tűnik, mintha a Word menüsorát látná. A különbséget akkor érzékeli majd, ha a menüket megnyitva látni fogja a programspecifikus almenüket és parancsokat.

Eszköztárak

A program alapértelmezésben a SZOKÁSOS, a FORMÁZÁS, és a DOBOZOK ÖSSZEKAPCSOLÁSA eszköztárakat jeleníti meg a menüsor alatt. A FORMÁZÁS eszköztár a kijelölt objektumtól függően változhat, de a gombok, illetve ikonok nagy részét már más programokból valószínűleg ismeri.

Munkaterület

A munkaterületen látható az a dokumentum, amelyen éppen dolgozik. A munkaterület felett, illetve attól balra találja a Publisher vonalzóit. Ezek segítségére lesznek az objektum méretének beállításában, és a margók pontos meghatározásához. A vonalzók nulla pontja a dokumentum bal felső sarkát jelzi.



Görgetősávok

Ha a görgetősávok végén található nyilakra kattint, akkor a dokumentumot fel és le, vagy jobbra és balra mozgathatja. A kiadványt úgy is mozgathatja, ha a görgetőcsúszkát lenyomott bal egérgombbal elhúzza.

Állapotsor

Az állapotsorban láthatja az egér helyzetét a munkaterületen, valamint a kijelölt objektum méretét. Ha a dokumentuma több oldalas, akkor a bal oldalon található oldalválasztó gombbal könnyedén válthat az oldalak között.

Objektumok

A bal oldalon található eszköztár – OBJEKTUMOK – szintén alapértelmezett, tehát a program megnyitásakor automatikusan láthatóvá válik az ablak bal szélén, de az egérrel bárhová áthelyezheti, vagy akár lebegő eszköztárként is használhatja. Mivel ez az eszköztár olyan elemeket tartalmaz, amelyek más programokban is a bal oldalon kaptak helyet, javasoljuk, hogy ezt hagyja ezen a helyen.

Munkaablak

A munkaablak segítségével nyithatja meg az új kiadványokat, illetve megnyitás után itt választhat a további beállítási lehetőségek közül. Különféle sablonok is segítik kiadványszerkesztő munkáját, amelyekkel egyszerűen választhat az összeillő színsémák, vagy betűtípussémák közül.

Bekapcsolható eszköztárak

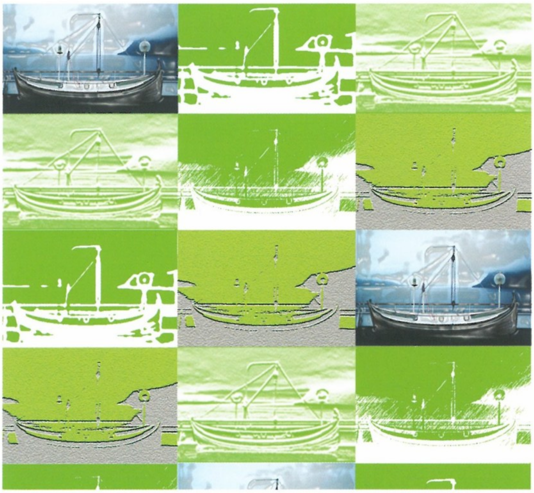
A program WORDART és KÉP eszköztára azonos a más Office programokban megismert eszköztárakkal. Újdonság a MÉRTÉKEGYSÉG eszköztár, amellyel az aktív szövegdoboz elhelyezkedése, vagy az abban található szöveg pontos értékek szerinti formázása végezhető el.

Szűrők alkalmazása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Paint Shop Pro 7.

Ismeretes, hogy retusálással kiküszöbölheti vagy elrejtheti képeinek hibáit. Emellett azonban jelentős számú hatásos szűrő is rendelkezésére áll ahhoz, hogy teljesen új képeket hozzon létre.



A Paint Shop Pro a legtöbb grafikai alkalmazáshoz hasonlóan különböző szűrőkkel rendelkezik a képek feldolgozásához. Az ilyen színfeldolgozó szűrők alkalmazása mély benyomást keltő effektusokat eredményezhet, amelyek jelentősen fokozzák képeinek kifejezőerejét.

Hatásos

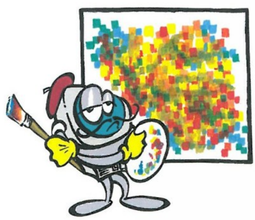
A grafikai ipar szakemberei igazolhatják: az EFFECTS (effektusok) menüben található nagyszámú szűrő többnyire igen hasznosnak bizonyul. A program hat – ügyesen csoportosított – kategóriát tartalmaz, például az ILLUMINATION EFFECTS (megvilágítási effektusok) kategóriát, amelynek szűrőivel világosabb színeket adhat külső felvételeinek. A többi kategóriában is olyan szűrőket talál, amelyek kiindulási anyagként nagyon eredeti színhatások keltésére használják fel fotóit. Ilyenek például a REFLECTION EFFECTS (tükrözési effektusok) kategóriába sorolt szűrők. A szűrők közül néhány érintetlenül hagyja az eredeti színeket, mint például a GEOMETRIC EFFECTS (geometriai effektusok) kategóriába tartozó geometriai szűrők, amelyek lehetővé teszik, hogy perspektivikus hatást kölcsönözzön rajzainak. A program ennek során megtartja a grafika eredeti színét és alakját, de a belső része torzítottá válik, hogy a sebesség jól ismert hatását jelenítse meg. A profik gyakran két kép összekombinálására használják ezt a technikát. A szemlélőnek az a benyomása, hogy egy posztert illesztettek be a képbe.

Rendelkezésre állnak olyan effektusok is, amelyek arra használják a fotó színeit és alakzatait, hogy más anyagokat utánozzanak. Képeit „le is lapíthatja", és geometriai mintákból összeállított mozaikká változtathatja át, vagy a kép fényerejét és az árnyékokat teheti erősebbé, hogy domborműhatást keltsen. A megfelelő formázású mozaikdarabkák kiválasztásával nagyon eredeti grafikákat készíthet.

Más – különlegesebb – effektusok lehetővé teszik nagyon sajátos, absztrakt képek készítését is. Ha művészi hatásokat kíván elérni, akkor azonban ügyelnie kell arra, hogy átgondoltan alkalmazza a szűrőket.

Tiszta matematika

Ezek mögött a látványos effektusok mögött bonyolult matematikai számítások rejlenek. Számtalan függvény határozza meg grafikája képpontjainak vörös/zöld/kék (red/green/blue = RGB) színértékeket. A BLINDS (redőnyök) szűrő több vékony csíkra vágja szét a képet, és látványos 3D árnyékhatásokat illeszt az egyes csíkok képpontjaihoz. Könnyen módosíthatja az árnyék irányát és intenzitását is. Ez az effektus is matematikai számításokat használ, ezért elegendő, ha kis mértékben módosít egyetlen tényezőt, hogy egészen más hatást érjen el.

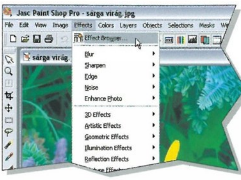


ISBN 2.8302.2258-X

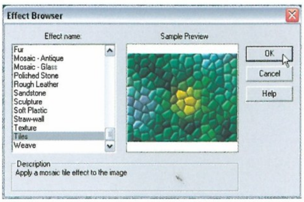
Áttérés 2D-grafikáról 3D-grafikára

Laposnak találja képeit, és hiányolja azok dombormű jellegét? Szerkessze tovább a képeket úgy, hogy érdekes hatásokat alkalmaz rajtuk.

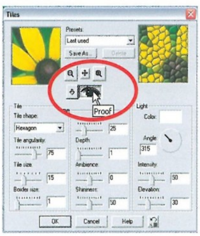
1 Nyissa meg a képet, és az EFFECTS (effektusok) menüből indítsa el az EFFECT BROWSER (effektusböngésző) funkciót. Az effektusokat felsoroló lista végén különböző 3D-szűrőket talál.



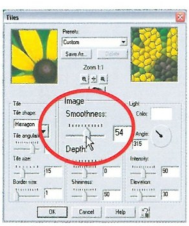
2 Kattintson a TILES (csempe) effektusra, és néhány másodperc múlva megtekintheti az effektus előzetes képét a mintaablakban (SAMPLE PREVIEW).



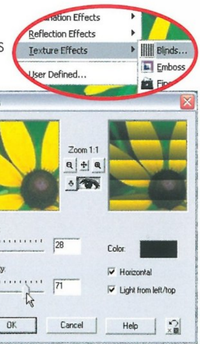
3 Ha az OK gombra kattint, megnyílik a TILES (csempe) párbeszédablak, amelyben rengeteg opció közül válogathat, és teljesen egyéni kialakítást adhat az effektusnak. Először ellenőrizze, hogy megfelel-e a csempe előzetesen beállított mérete? Kattintson ehhez a PROOF (ellenőrzés) gombra, és tekintse meg az eredeti kép „csempézett" változatát.



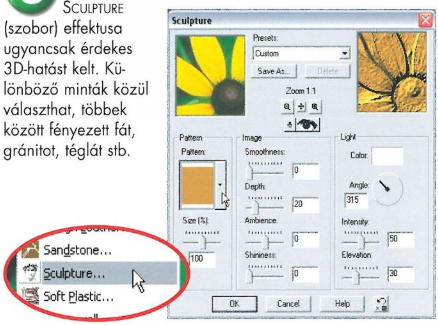
4 Kisebbítse a csempék méretét, hogy több részletet lehessen megjeleníteni. A csempék sarkosnak tűnnek. Növelje a SMOOTHNESS (simaság) tényező értékét, hogy kissé gyengítse a csempék 3D-hatását.



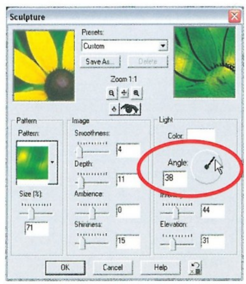
5 Természetesen további 3D-effektusok is rendelkezésére állnak. Kattintson az EFFECTS (effektusok) menüre, mutasson a TEXTURE EFFECTS (mintázat effektusok) kategóriára, majd válassza a BLINDS (redőnyök) szűrőt. Nézze meg az eredeti képen a hatást a PROOF (ellenőrzés) gomb segítségével. Az OPACITY (áttetszőség) szabályzó segítségével képe jellegéhez igazíthatja a hatást, és szükség esetén világosabbá teheti az árnyékot.



6 A TEXTURE EFFECTS (mintázat effektusok) kategória SCULPTURE (szobor) effektusa ugyancsak érdekes 3D-hatást kelt. Különböző minták közül választhat, többek között fényezett fát, gránitot, téglát stb.



7 A különböző csúszkák segítségével végezheti el az effektusok finom beállításait. Próbálja meg a fénybeesés szögét módosítani oly módon, hogy jobbra forgatja a szögbeállító kör mutatóját.



AH 634–95–07

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Első lépések a Publisher programmal

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

A Publisher azért nagyszerű program a különböző kiadványok szerkesztésében, mert rengeteg feladatot magára vállal azzal, hogy egy sor mintát, sablont, színsémát stb. kínál, amiből Önnek csak ki kell választani a legjobban tetszőt, és már mehet is tovább a következő munkafázishoz. Így egykettőre elkészül megálmodott kiadványával.

Minden alkalommal, amikor elindítja a Publisher programot, a bal oldalon a munkaablak jelenik meg, amelyben az új kiadványok létrehozásához tartozó lehetőségeket találja. Az ablak jobb oldalán a kiadványtár látható, amelyben azok a sablonok jelennek meg, amelyek a GYORS KIADVÁNYOK kategóriához tartoznak.

Válasszon kedve szerint!

Természetesen arra is lehetősége van, hogy munkáját egy teljesen üres fehér lapon kezdje meg (ÜRES KIADVÁNY hivatkozás a munkaablak alsó részén), de ezt a lehetőséget inkább hagyja azokra az időkre, amikor már magabiztosan tudja kezelni a program összes lehetőségeit. Egyelőre maradjon a földön, és válasszon azokból a kategóriákból és sablonokból, amiket a Publisher programozói hoztak létre.

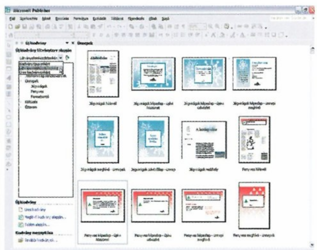
Az ÚJ KIADVÁNY LÁTVÁNYTERV ALAPJÁN felirat alatt egy legördülő listát talál, amelyben eldöntheti, hogy milyen leválogatás alapján szeretne a sablonok közül választani. A KIADVÁNYTÍPUSONKÉNT megjelölése esetén a jobb oldalon azonos kiadványtípusokhoz tartozó (például: BROSÚRÁK, KÉPESLAPOK, MEGHÍVÓK, NAPTÁRAK stb.), de különböző stílusbeállítású sablonok közül választhat. Ha a LÁTVÁNYELEMKÉSZLETENKÉNT opciót jelöli meg, akkor a jobb oldalon azonos színsémákat és stílusokat alkalmazó (például TENGELYES, SÁVOS, PEPITA stb.), de különböző kategóriához tartozó kiadványokat talál. Ezt akkor érdemes választania, ha nem kívánja külön-külön létrehozni az azonos stílusjellegű dokumentumait. Végül, ha az ÜRES KIADVÁNYKÉNT opciót jelöli meg, akkor a különböző kiadványok (például: KÉPESLAP, OLDALT NYÍLÓ KÁRTYA, PLAKÁT stb.) üres lapjait tudja azonnal behívni.

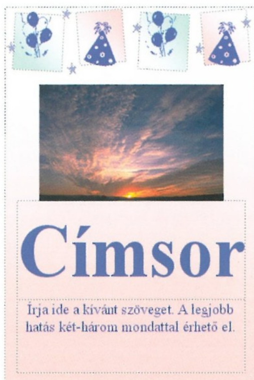
Segít a varázsló

Első lépésként az javasoljuk, hogy jelölje meg a KIADVÁNYTÍPUSONKÉNT opciót, majd a GYORS KIADVÁNYOK kategóriát, és kattintson az ablak jobb oldalán egy kiválasztott sablonra. A sablon kiválasztása után a program létrehozza a beállításoknak megfelelő kiadványt, és azt a jobb oldalon megjeleníti. Csak megjegyezni kívánjuk, hogy a program mielőtt ezt a lépést végrehajtaná, még megkéri Önt, hogy töltse ki személyes adatait. Mivel ezt a témát majd egy következő kártyán fogjuk tárgyalni, ezért kattintson az OK gombra, és a megnyíló SZEMÉLYI ADATOK ablakban tegye ugyanezt a MÉGSE gombbal. A jobb oldalon teljes szépségében megjelenik a nyers kiadvány.

Ez nem Word!

A Publisher hasonlít a Microsoft Word-re, de ne felejtse el, hogy ez nem egy szövegszerkesztő, hanem kiadványszerkesztő program, ezért bizonyos eltérésekkel találkozni fog munkája során. A legfontosabb az, hogy itt „dobozokkal” kell dolgoznia, tehát minden objektumot (beleértve a szöveget is), dobozban kell elhelyeznie. Rendelkezésére áll az úgynevezett „tervezőpasztal” is, amely nem más, mint a kiadványt körülvevő szürke terület. Ide a munkája során ideiglenesen elhelyezheti a képeket, a szövegdobozokat, rajzokat, vagy más objektumokat.



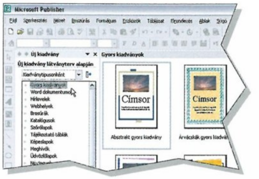


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

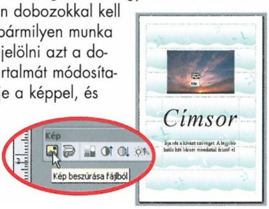
Az első kiadvány elkészítése

A következőkben, egy egyszerű kiadvány segítségével megkezdjük a Publisher program felfedezését. Tegyük fel, hogy Ön azt a feladatot kapja főnökétől, hogy készítsen azonnal egy szórólapot a faliújságra, a cég hétvégi prágai kirándulásával kapcsolatban.

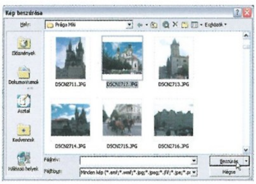
1 Nyissa meg a Publisher programot, jelölje meg a GYORS KIADVÁNYOK kategóriát, és válasszon egyet a jobb oldali sablonok közül. Ha nem tudja eldönteni, hogy melyik sablon illik majd legjobban a kiadvány tartalmához, akkor a stílust a munka végén is megváltoztathatja.



2 A program a megjelölt sablon alapján létrehozza a nyers kiadványt, amelyben például egy kép, és valamilyen szöveg van. Ahogy már fent említettük, a Publisherben dobozokkal kell dolgoznia, ezért bármilyen munka előtt előbb ki kell jelölni azt a dobozt, amelynek tartalmát módosítani szeretné. Kezdje a képpel, és az egérkurzorral kattintson rá. Automatikusan megnyílik a KÉP eszköztár.



3 Kattintson az eszköztárban a KÉP BESZÚRÁSA FÁJLBÓL gombra. Megnyílik a KÉP BESZÚRÁSA ablak, amelyben a szokásos módon keressen egy képet, jelölje meg, majd kattintson a BESZÚRÁS gombra.



4 A következő lépésben írja be a kiadvány szövegét. Kattintson a szövegdobozokra, és írja be a kívánt szöveget. Ha véletlenül kicsi lenne a szövegdoboz, akkor a húzópontok segítségével nyújtsa meg. A szövegdobozt át is helyezhet, ehhez viszont a keretet kell az egérrel megfogni.



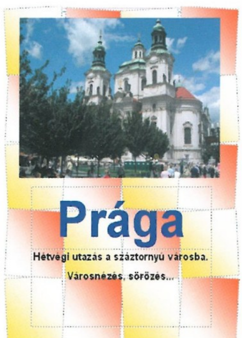
5 Ha változtatni szeretne a kiadvány kivitelén, akkor próbálja meg a program által kínált egyéb színsémákat. A munkaablakban kattintson a SZÍNSÉMÁK hivatkozásra, majd válaszon egyet a listából. Mi a KÉKMADÁR-t választottuk.



6 Ugyanígy egyéni módon megváltoztathatja a betűket is. Ehhez használja a munkaablak BETŰTÍPUSSÉMÁK hivatkozását. Ha valamelyik szöveget túl kicsinek találja, akkor a változtassa meg a betűk méretét a szövegdobozon belül.



7 Ha esetleg még így is elégedetlen a végeredménnyel, akkor nem marad más hátra, mint meg kell változtatnia a kiadványtervet (a munkalapon a KIADVÁNYTERVEK hivatkozást használva). Végül mentse el munkáját a szokásos módon.

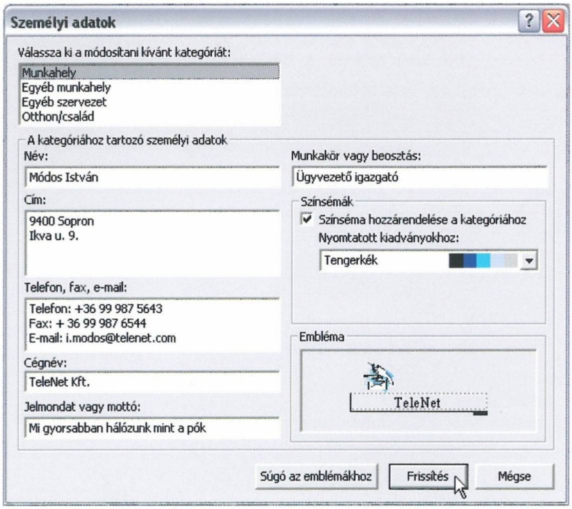


Személyi adatok

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

Munkája folyamán számos dokumentumban használja ugyanazokat a személyes információkat, például nevet, címet, telefonszámokat stb. A Publisher lehetővé teszi, hogy ezeket az információkat automatikusan illessze be a különböző kiadványaiba.



Ha úgy kívánja, a Publisher automatikusan illeszti be dokumentumaiba az Ön által megadott információkat, legyen szó akár szövegről, céglogóról, vagy képről. A program személyi információként tárolja, és minden későbbi publikáció számára hozzáférhetővé teszi ezeket az elemeket. Így sokkal gyorsabban halad a munka, és biztos lehet abban, hogy nem csúszik hiba a személyi adatai beírása közben.

Adatok különböző kategóriái

A Microsoft Publisher négy kategóriával dolgozik a személyi adatok esetében: munkahely, egyéb munkahely, egyéb szervezet, otthon/család. Természetesen mindegyik kategória más és más személyi adatokat tartalmazhat. Minden új kiadványnál a MUNKAHELY kategória az alapértelmezett.

A Publisher kiadványmintái előre kialakított mezőket tartalmaznak a cégnév, a cím, a név, a telefonszámok, az embléma stb. részére. Ha kitölti a személyi adatokat a programban, akkor egy adott kiadvány kiválasztása után már csak be kell szúrnia a szükséges adatokat, sőt, ha valamilyen színséma különösen tetszik Önnek a kiadványokban, akkor azt is előre beállíthatja.

Mivel egyszerre négy kategória adatait töltheti ki, a kiadványok készítése rendkívül felgyorsítható. A MUNKAHELY kategóriába a fő munkahelyének adatait írja be, az EGYÉB MUNKAHELY kategóriát a kisvállalkozása adatai tárolására használhatja, míg az EGYÉB SZERVEZET-be a városi sportkör kapcsolati információit rögzítheti, az OTTHON/CSALÁD kategória megnevezése pedig önmagáért beszél.

További előnye a személyi adatok beszúrási lehetőségének az, hogy ha módosítja egy személyi adat összetevőinek tartalmát, akkor az aktuális kiadvány összes ilyen típusú összetevőjében megjelenik a módosítás. Tehát ha módosítja a NÉV összetevőt, akkor a kiadványban található mindegyik NÉV összetevő megváltozik.

Személyi adatok kitöltése

Javasoljuk, hogy a személyi adatokat a kiadványszerkesztés megkezdése előtt töltse ki, hiszen egy későbbi módosítás egyszerűbb, mintha egy sürgős munka közben kapkodva végezné el ugyanezt (valószínűleg tele hibákkal).

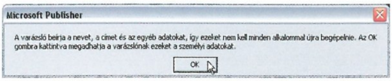
Indítsa el a Microsoft Publisher programot, és válasszon ki egy kiadványt. A kiadványt létrehozó varázsló azonnal felajánlja a lehetőséget, hogy adja meg a személyi adatokat. Ezt követően megnyílik a SZEMÉLYI ADATOK párbeszédablak, az alapértelmezett MUNKAHELY kategóriával. Töltse ki értelemszerűen a mezőket, és válaszon színsémát is. Az EMBLÉMA mező szürke, itt jelenleg semmilyen adatbevitelt nem tud végrehajtani. Ehhez előbb a kiadványban kell az emblémát kialakítania, majd ezt követően mentheti el azt a személyes adatokhoz. Egymás után, az előző módon, töltse ki az öszszes kategória összetevőit. Ha készen van, kattintson a FRISSÍTÉS gombra. Most már kezdődhet a kiadványszerkesztés!

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

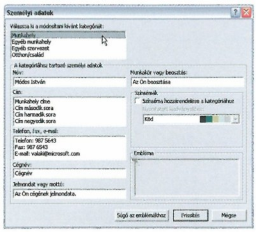
Személyi adatok és embléma beillesztése

A személyi adatait tartalmazó dokumentumminta elkészítéséhez egyszerűen hozzon létre egy új kiadványt, és adja meg azokat az információkat, amelyeket gyakran fog majd használni a különböző kiadványaiban.

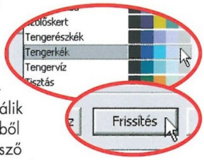
1 Indítsa el a Publisher programot, majd válasszon egy kiadványtípust, például a NÉVJEGYEK-et. Válasszon ki egy konkrét változatot, majd kattintson rá. Egy figyelmeztető ablak jelenik meg, amely kéri, hogy írja be a személyi adatait. Kattintson az OK gombra.



2 Megnyílik a személyi adatok ablak. Az első mezőben a MUNKAHELY kategória van megjelölve. Természetesen választhat más kategóriát is, hiszen a kitöltés folyamata mindegyik esetben azonos. Töltse ki értelemszerűen az egyes mezőket.



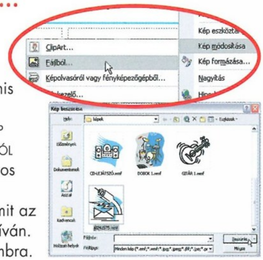
3 Amikor a SZÍNSÉMÁK mezőhöz ér, jelölje meg a SZÍNSÉMA HOZZÁRENDELÉSE A KATEGÓRIÁHOZ opciót. Ekkor aktívvá válik a színséma jegyzék, amelyből válasszon ki egy Önnek tetsző változatot. Mi a TENGERKÉK-et választottuk. Végezze el a mezők kitöltését minden kategóriában, majd kattintson a FRISSÍTÉS gombra.



4 A varázsló létrehozza a kiadványt. Természetesen, ha valami nem tetszik Önnek, akkor az adott szövegdobozt módosíthatja, áthelyezheti stb. Mi a továbbiakban csak az embléma beszúrását végezzük el. Kattintson az embléma szövegdobozára. Írja át a CÉGNÉV feliratot a cég valós nevével.



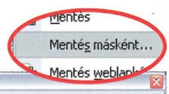
5 Ezt követően kattintson az egér jobb gombjával a csíkos piramisra, ugyanis egyelőre ez az embléma „képe". Válassza ki a KÉP MÓDOSÍTÁSA, majd a FÁJLBÓL parancsokat, és a szokásos módon keresse meg azt a képet, logót, rajztot, amit az emblémában használni kíván. Kattintson a BESZÚRÁS gombra.

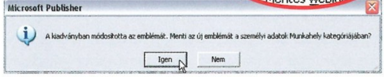


6 A kijelölt kép az embléma része lesz. Ha elégedetlen az embléma kivitelével, akkor a bal oldali munkaablakban kattintson az EMBLÉMA LÁTVÁNYTERVEI hivatkozásra, majd a megjelenő látványterv típusokból válasszon ki egyet. Mi a VÉGPONT nevűt választottuk.



7 Ezzel el is készültünk. Mentse el a kiadványát egy megfelelő név alatt. Ismét megjelenik egy figyelmeztető ablak, amely tájékoztatja, hogy az adott kategóriában módosította az emblémát. A mentéshez kattintson az IGEN gombra.





8 Ha legközelebb megnyitja a SZEMÉLYI ADAT ablakot, akkor a korábban csak tiszta szürke mezőben már ott látja a fent létrehozott emblémát. Ezt is, és az összes egyéb adatot most már egyszerűen be tudja szúrni a különböző kiadványaiba.



AH 634-96-02

Személyi adatok alkalmazása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ha még nem tette meg, akkor gondosan töltse ki a Microsoft Publisher személyi adatok ablakának kategóriáihoz tartozó mezőket, mert a következőkben enélkül nem tudja a kártyánk szerint végigcsinálni a gyakorlatot. Kártyánk első oldalán megmutatjuk Önnek, hogyan hozhat létre azonos stílusú névjegykártyákat, különböző célokra.

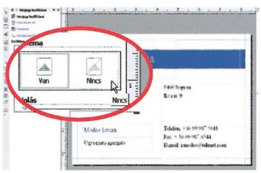
Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

1 Indítsa el a Publisher programot, majd válassza a Névjegyek-et. A jobb oldali stílusváltozatok közül keressen egy Önnek tetszőt, majd kattintson rá. Mi a Kockás névjegyet választottuk. Azonnal elindul a varázsló, és létrehozza a névjegyet.

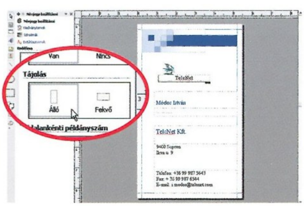




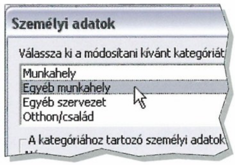
2 A névjegyben azok az adatok láthatók, amik a Munkahely kategóriákhoz tartoznak. Természetesen nem kell elfogadnia a program minden javaslatát, bármit módosíthat a munkaablakban található opciók segítségével. Például eldöntheti, hogy az embléma rajta marad-e a névjegykártyán (Van vagy Nincs opció).



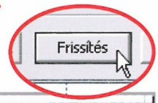
3 A tájolás segítségével a fekvő névjegykártyából azonnal álló névjegykártyát hozhat létre. Próbálja ki az álló változatot is, hátha ez jobban tetszik Önnek. Ha nem, váltson vissza fekvőre.



4 Ahhoz, hogy az egyéb kategóriákban található adatokkal is létrehozhassa a névjegykártyáit, előbb kattintson a Szerkesztés menüre, majd a Személyi adatok parancsra. A megnyíló azonos nevű ablakban kattintson az Egyéb munkahely kategóriára. A mezőkben az ehhez tartozó adatok jelennek meg.



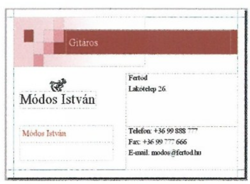
5 Kattintson egérrel a Frissítés gombra, hogy a kategóriához tartozó adatok a kiadványba kerüljenek. A képernyőn néhány pillanat múlva megjelennek az Egyéb munkahely kategóriához kapcsolódó adatok, a színséma, sőt az embléma is.





6 A fentiek szerint készítse el az Egyéb szervezet és az Otthon/család kategóriákhoz kapcsolódó névjegykártyát is. Láthatja, hogy a megfelelően kitöltött Személyi adatok segítségével pillanatok alatt azonos stílusú, de mégis különböző névjegykártyákat készíthet.



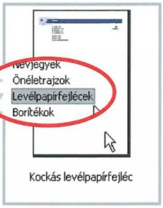


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

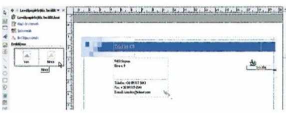
Céges kiadványok létrehozása

Ma már minden cég arra törekszik, hogy az általuk kibocsátott okmányok és dokumentációk azonos arculatot tükrözzenek. Ebben a munkában hatalmas segítséget tud nyújtani a Microsoft Publisher program. A következőkben azonos stílusú céges kiadványokat készítünk.

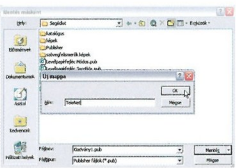
1 Indítsa el a Publisher programot, majd az ÚJ KIADVÁNYOK-nál válassza a LEVÉLPAPÍRFEJLÉCEK látványtervet. A jobb oldali LEVÉLPAPÍRFEJLÉCEK ablakban válasszon egy stílust, amelyet majd minden kiadványnál alkalmazni fog. Mi a KOCKÁS LEVÉLPAPÍRFEJLÉC-re kattintottunk rá.



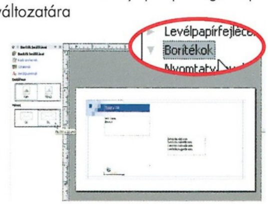
2 A program azonnal létrehozza a levélpapírfejlécet a jobb oldali munkaterületen. A beállításokon természetesen módosíthat, de akkor ezeket az egyéb kiadványokon is végre kell hajtania, hogy a stílus egységes maradjon. Ezért most inkább azt javasoljuk, hogy bízza magát a programra.



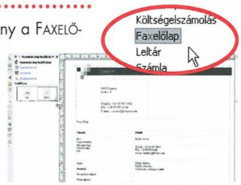
3 Mentse el a levélpapírfejlécet. Mivel itt sablonokról, és a későbbiekben majd gyakran használt kiadványokról van szó, ezért ajánljuk, hogy hozzon létre egy külön mappát. Adja meg a mappa nevét, majd kattintson az OK gombra. Végül adjon jellemző nevet a kiadványnak (például szerepeljen benne a „levélpapírfejléc" kifejezés), és kattintson a MENTÉS gombra.



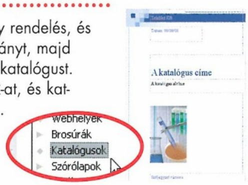
4 A FÁJL menüben kattintson az ÚJ DOKUMENTUM-ra, és most a BORÍTÉKOK kiadványt jelölje meg, majd annak a KOCKÁS változatára kattintson rá.
A program létrehozza a borítékot. A bal oldalon beállíthatja a méretet is (DL vagy C6). Ezt a kiadványt is mentse el.



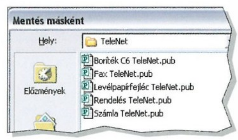
5 A következő kiadvány a FAXELŐLAP legyen. Amit a fentiekben már megismert módon hozzon létre, majd mentsen el a céges dokumentumok sablonjait tartalmazó mappába.



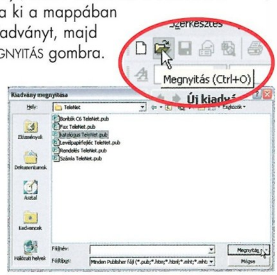
6 Készítsen még egy rendelés, és egy számla kiadványt, majd legvégül hozzon létre egy katalógust. Jelölje meg a KATALÓGUSOK-at, és kattintson a kockás változatra.
Ezt is mentse el a többi dokumentum közé.



7 Mi öt kiadványt hoztunk létre, de ha az Ön cégének más dokumentumokra is szüksége van, akkor azokat is készítse el a Publisher segítségével. Ne felejtse el, hogy a későbbi használat miatt, ezek az egystílusú kiadványok egy mappába kerüljenek.



8 Ha legközelebb használni szeretné valamelyik kiadványt, akkor kattintson a MEGNYITÁS ikonra, válassza ki a mappában név szerint a kiadványt, majd kattintson a MEGNYITÁS gombra.
A cég arculatát minden dokumentum egyformán tükrözi vissza.



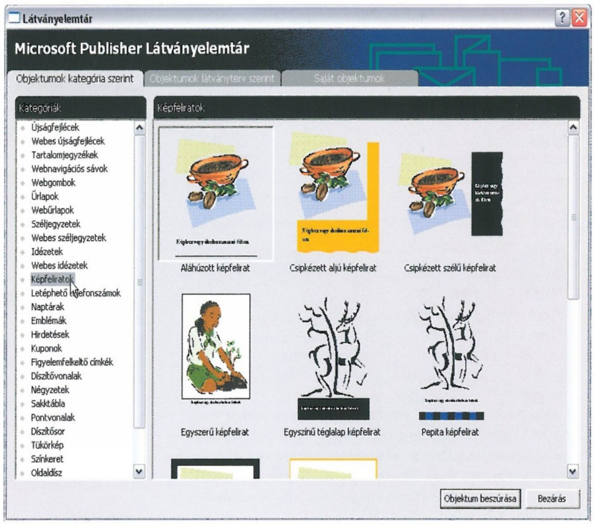
NEHÉZSÉGI FOKOZAT **2**

A látványelemtár

A Publisher programmal való ismerkedése folyamán eddig a látványterveket használta a kiadványai létrehozásához. Mivel valószínűleg Ön is célul tűzte ki, hogy a program alapos elsajátítása után önállóan hoz létre kiadványokat, tegye meg a következő lépést az ehhez vezető úton, és ismerkedjék meg a látványelemtárral.

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

A látványtervek teljes kiadványokat tartalmaznak, és velük egy új dokumentum létrehozása rendkívül gyors és egyszerű. De ennek megvan az ára is, hiszen a változtatás nélkül alkalmazott látványtervek kellemetlen meglepetést okozhatnak akkor, ha egy másik cégnél pontosan ugyanazt a látványtervet és színsémát választották a céges papírok elkészítéséhez, és Ön pont ennek a cégnek küldi meg új fejléces levélpapírját és friss névjegykártyáját. Még ötletlopással vádolnák meg! A teljesen önálló tervezésű kiadványokhoz vezető út egyik állomása a látványelemtár, amelynél érdemes egy kis időt eltölteni, és alaposabban megismeri.



A látványelemtár

A látványelemtárat több módon is meg lehet jeleníteni. Először is kattintson a FÁJL menü ÚJ DOKUMENTUM parancsára, hogy a jobb oldali munkaterületen egy üres lap jelenjen meg. Ezt követően kattintson az OBJEKTUMOK eszköztár (a képernyő bal oldalán található), LÁTVÁNYELEMTÁR-OBJEKTUM gombjára, vagy az ugyanilyen nevű parancsra a BESZÚRÁS menüben. Megnyílik a MICROSOFT PUBLISHER LÁTVÁNYELEMTÁR.

A látványelemtár nagyon sok hasznos objektumot tartalmaz. Ezek között található, újságfejléceket, tartalomjegyzékeket, űrlapokat, naptárakat, emblémákat, hirdetéseket stb. Az elemek szöveg-, grafikai- és táblázatkeretekből, valamint képekből tevődnek össze, amelyek beillesztés után – mint minden hagyományos objektum – áthelyezhetők, módosíthatók, törölhetők.

A látványelemtár három regiszterfület, illetve ahhoz tartozó párbeszédlapot tartalmaz. A két első fülön találhatók a Publisher program által előre meghatározott objektumok. Ezek ugyanazokat az elemeket tartalmazzák, de más és más elrendezésben. Erre utal a regiszterfülek elnevezése is: OBJEKTUMOK KATEGÓRIA SZERINT és OBJEKTUMOK LÁTVÁNYTERV SZERINT. Az első az objektumokat kategóriák szerint csoportosítja, tehát például a különböző kivitelű idézeteket egy helyen kínálja, míg a második az objektumokat a látványtervek szerint csoportosítja, tehát egy ablakban különböző kiadványelemeket választhat ki. A harmadik regiszterben – SAJÁT OBJEKTUMOK – az egyénileg kialakított látványelemeket helyezheti el.

Saját objektumok létrehozása és mentése

A Publisher látványelemtár objektumai közvetlenül a látványelemtárban nem változtathatók meg, nem nevezhetők át és nem is törölhetők. Ezt a tevékenységet csak a SAJÁT OBJEKTUMOK regiszterben lehet elvégezni. Válasszon egy látványelemet, szúrja be az új dokumentumába, hajtsa végre rajta a kívánt módosításokat, jelölje ki, és mentse el a SAJÁT OBJEKTUMOK közé.

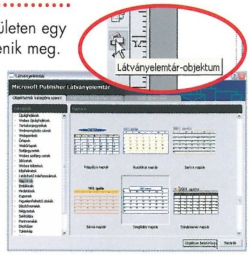
ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

A látványelemtár felfedezése

A következőkben röviden bemutatjuk a látványelemtár lehetőségeit, és megtanítjuk Önt a saját objektumok létrehozására és elmentésére. Kezdje azzal, hogy elindítja a Publisher programot, és FÁJL menüben az ÚJ DOKUMENTUM parancsra kattint.

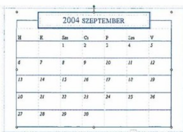
1

A munkaterületen egy üres lap jelenik meg. Kattintson az OBJEKTUMOK eszköztár (a képernyő bal oldalán található függőleges eszköztár), LÁTVÁNYELEMTÁR-OBJEKTUM gombjára. A képernyő közepén megjelenik a MICROSOFT PUBLISHER LÁTVÁNYELEMTÁR. Az OBJEKTUMOK KATEGÓRIA SZERINT fülön, válasszon ki egy kategóriát (mi a NAPTÁRAK-at jelöltük meg).



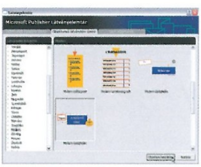
2

A jobb oldalon megjelenik az összes látványelem, ami ehhez a kategóriához tartozik. Kattintson az egyikre. Az elem azonnal megnyílik. Húzza az egér mutatóját az elem fölé. Amikor egy kis autó jelenik meg (ÚJ HELY felirattal), akkor nyomja le az egér bal gombját, és húzza az objektumot a végleges helyére. A húzópontok segítségével megváltoztathatja az objektum méretét. A varázspálcára kattintva pedig elindíthatja a varázslót.



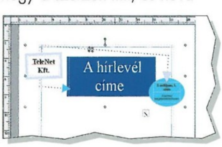
3

Nyisson meg egy újabb dokumentumot, és ismét hívja be a képernyőre a MICROSOFT PUBLISHER LÁTVÁNYELEMTÁR-at. Kattintson az OBJEKTUMOK LÁTVÁNYTERV SZERINT fülre, és a LÁTVÁNYELEMKÉSZLETEK közül válasszon ki egyet (például: MODERN). Kattintson a jobb oldalon egy objektumra, amely azonnal megjelenik az üres dokumentum felett.



4

A szövegdobozokban elhelyezett szövegek tájékoztatják arról, hogy a szerzők mit, és hova szántak az objektumon belül. Kattintson az egyes szövegdobozokban található feliratokra, és írja át azokat kívánsága szerint.



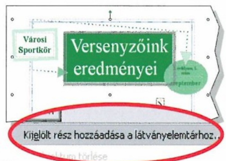
5

Bizonyos szövegdobozok tartalmának megváltoztatásához hívja segítségül a személyi adatokat. Ehhez kattintson a SZERKESZTÉS menü, SZEMÉLYI ADATOK parancsára. Válasszon kategóriát, és a módosítások érvényesítéséhez kattintson a FRISSÍTÉS gombra.



6

Ha végrehajtotta az összes kívánt módosítást az objektumon, akkor mentse azt el, hogy a következő alkalommal ne kelljen mindent elölről kezdenie. Egy néhány elemből álló objektumnál még nem lenne gond a korábbi kivitel megismétlése, de gondoljon csak bele, hogy egy több oldalból álló, és sok objektumot tartalmazó dokumentummal mennyi lenne a munkája! Kattintson a LÁTVÁNYELEMTÁR-ban a SAJÁT OBJEKTUMOK fülre, és a bal alsó sarokban a BEÁLLÍTÁSOK gombra, majd a KIJELÖLT RÉSZ HOZZÁADÁSA A LÁTVÁNYELEMTÁRHOZ parancsra.



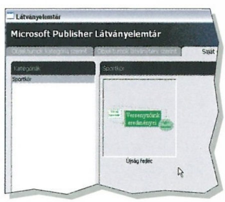
7

Az objektum hozzáadása párbeszédablakban adjon nevet az objektumának (OBJEKTUMNÉV), és sorolja be valamilyen kategóriába (KATEGÓRIA). Végül kattintson az OK gombra.



8

Ha legközelebb ugyanezt az objektumot szeretné használni valamilyen kiadvány szerkesztéséhez, akkor már csak a SAJÁT OBJEKTUMOK fület kell megnyitnia. A fentiek szerint annyi objektumot hozhat létre és menthet el, amennyit csak akar.



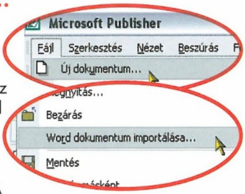
Több oldalas kiadvány szerkesztése

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

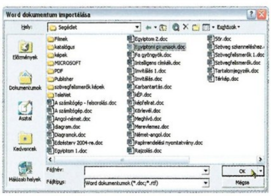
Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

Az egyéni kiadványok szerkesztésének tanulását kezdje egy többoldalas kiadvány elkészítésével. A munkához egy, a Word szövegszerkesztőben elkészített, és képekkel is megtűzdelt dokumentumot használunk fel. A kiadványunkban megformázzuk a szöveget, a képek elhelyezkedését, valamint egy címlapot is létrehozunk. A gyakorlat elvégzéséhez szüksége lesz egy képeket is tartalmazó, legalább kétoldalas Word dokumentumra.

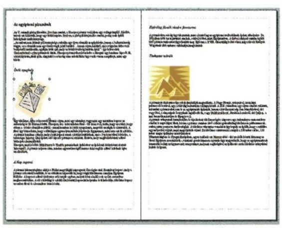
1 Nyissa meg a Publisher programot, és a FÁJL menüben kattintson az ÚJ DOKUMENTUM, majd egy kicsit lejjebb, ugyanebben a menüben a WORD DOKUMENTUM IMPORTÁLÁSA parancsra.



2 Keresse meg a merevlemezén azt a Word dokumentumot, amit szeretne felhasználni a többoldalas kiadványához, majd jelölje ki a fájlt, és az importálás elindításához kattintson az OK gombra.



3 Az importálás folyamán bizonyos Word formázások elveszhetnek. Esetünkben például a képeket a szövegszerkesztőben a szöveg közé szúrtuk be, de az importálás után a képek mégis a szöveg elé kerültek.



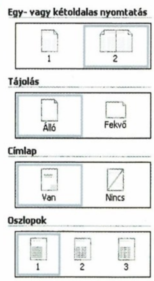
4 Ahhoz, hogy a képet ismét a szövegbe tudja áthelyezni, jelölje ki a képet, majd a KÉP eszköztárban kattintson a KÉP FORMÁZÁSA gombra. Az ELRENDEZÉS lapon, az OBJEKTUM HELYZETE mezőben kattintson a lefelé mutató nyílra, és jelölje meg a PONTOSAN opciót. Ezt követően a KÖRBEFUTTATÁS STÍLUSA mezőben jelölje meg a SZOROS elrendezést.



5 Ha most az egérrel megfogja a képet, akkor azon egy ÚJ HELY feliratú autó jelenik meg, amely jelzi, hogy a kép mozgatható. Húzza a képet a szöveg közepére. Ezt a munkát a többi képpel is végezze el.



6 A munkaablak opciói segítenek a kiadvány általános formátumainak beállításában is. Jelölje meg a CÍMLAP-nál a VAN opciót, valamint válassza a kétoszlopos szövegelhelyezést. A változásokat azonnal végrehajtja a program, tehát beszúr egy címlapot, illetve a szöveget két oszloposra formázza át.

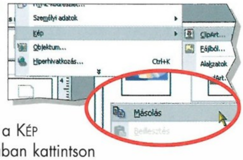


ISBN 2.8302.2258-X

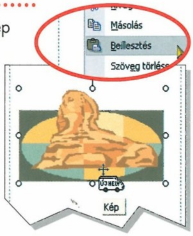
ATLAS KIADÓ

ClipArt és WordArt beszúrása

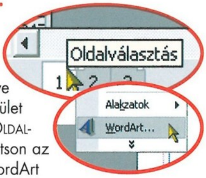
A következőkben a kiadványunkat egy ClipArt és egy WordArt elemmel egészítjük ki. Mindkét eszköz használata nagyon hasonlít a Word szövegszerkesztőben megtanultakra.



1 Kattintson a kiadványában arra a helyre, ahová képet szeretne beszúrni, majd a BESZÚRÁS menüben, a KÉP sornál megjelenő listában kattintson a CLIPART parancsra. A médiatárban keresse meg azt a képet, amit a kiadványban kíván alkalmazni, majd kattintson a képtől jobbra lévő nyílra. Válassza a MÁSOLÁS parancsot. A kép ezzel a vágólapra került.

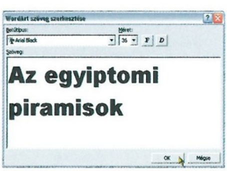


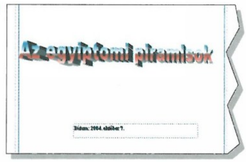
2 A kiadványban a kép beszúrásához kattintson az egér jobb gombjával, majd válasza a BEILLESZTÉS parancsot. A képet az előző oldalon megismert módon át is helyezheti a dokumentum más helyére, vagy a szövegbe.



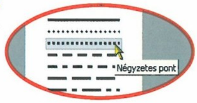
3 Az előző oldal 6. pontjában beszúrt címlap formázását még nem végeztük el. Vigye az egérmutatót a munkaterület bal alsó sarkához, és az OLDALVÁLASZTÁS gomboknál kattintson az 1-es számra. A címet a WordArt segítségével kívánjuk beszúrni, ezért most a BESZÚRÁS menüben, a KÉP sornál megjelenő listában a WORDART parancsra kattintson rá.

4 Megnyílik a WORDART ablak. Először válasszon egy stílust, majd kattintson az OK gombra. A WORDART SZÖVEG SZERKESZTÉSE ablakban a SZÖVEG mezőbe írja be a kiadványa címét. Megváltoztathatja a betűtípust, a betűméretet is, vagy használhat félkövér, esetleg dőlt betűket is. Végül kattintson az OK gombra.



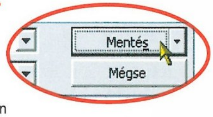


5 A címlapon megjelenik a kiválasztott stílussal megformázott kiadványcím. A címlapra szúrja még be a szerző nevét, valamint a készítés dátumát is.



6 Váltson vissza a kiadvány belső oldalaira, és jelölje ki a szöveget körülvevő „dobozt". Szebb lesz a kiadványa, ha a képekkel megtűzdelt szöveget valamilyen finom kerettel veszi körbe. Az eszköztárban kattintson a SZAGGATÁSI TÍPUS gombra, és válassza ki a NÉGYZETES PONT opciót. Ugyanilyen módon a következő lapra is szúrjon be egy (azonos) keretet.

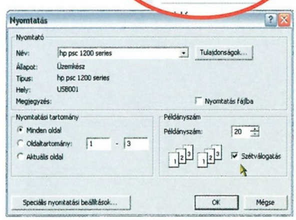




7 Itt az ideje, hogy elmentse a kiadványát. A FÁJL menüben kattintson a MENTÉS MÁSKÉNT parancsra, majd a megnyíló ablakban adjon nevet a kiadványának, és kattintson a MENTÉS gombra.



8 Mielőtt véglegesen kinyomtatná a kiadványát, előbb tekintse meg azt a NYOMTATÁSI KÉP nézetben (a parancsot a FÁJL menüben találja meg). Ha mindennel elégedett, akkor kattintson a NYOMTATÁS ikonra, és állítsa be a nyomtatáshoz szükséges paramétereket (például a PÉLDÁNYSZÁM mezőben).



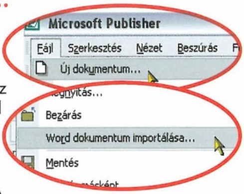
Több oldalas kiadvány szerkesztése

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

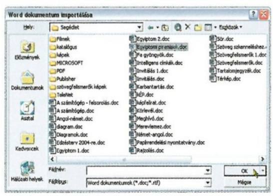
Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

Az egyéni kiadványok szerkesztésének tanulását kezdje egy többoldalas kiadvány elkészítésével. A munkához egy, a Word szövegszerkesztőben elkészített, és képekkel is megtűzdelt dokumentumot használunk fel. A kiadványunkban megformázzuk a szöveget, a képek elhelyezkedését, valamint egy címlapot is létrehozunk. A gyakorlat elvégzéséhez szüksége lesz egy képeket is tartalmazó, legalább kétoldalas Word dokumentumra.

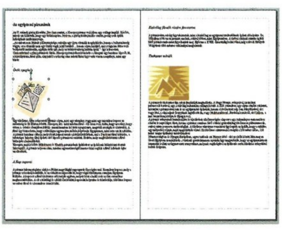
1 Nyissa meg a Publisher programot, és a FÁJL menüben kattintson az ÚJ DOKUMENTUM, majd egy kicsit lejjebb, ugyanebben a menüben a WORD DOKUMENTUM IMPORTÁLÁSA parancsra.



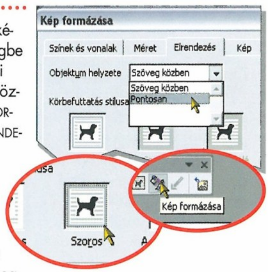
2 Keresse meg a merevlemezén azt a Word dokumentumot, amit szeretne felhasználni a többoldalas kiadványához, majd jelölje ki a fájlt, és az importálás elindításához kattintson az OK gombra.



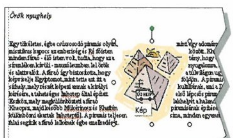
3 Az importálás folyamán bizonyos Word formázások elveszhetnek. Esetünkben például a képeket a szövegszerkesztőben a szöveg közé szúrtuk be, de az importálás után a képek mégis a szöveg elé kerültek.



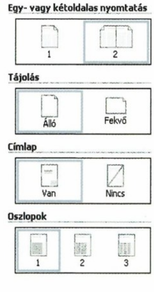
4 Ahhoz, hogy a képet ismét a szövegbe tudja áthelyezni, jelölje ki a képet, majd a KÉP eszköztárban kattintson a KÉP FORMÁZÁSA gombra. Az ELRENDEZÉS lapon, az OBJEKTUM HELYZETE mezőben kattintson a lefelé mutató nyílra, és jelölje meg a PONTOSAN opciót. Ezt követően a KÖRBEFUTTATÁS STÍLUSA mezőben jelölje meg a SZOROS elrendezést.



5 Ha most az egérrel megfogja a képet, akkor azon egy ÚJ HELY feliratú autó jelenik meg, amely jelzi, hogy a kép mozgatható. Húzza a képet a szöveg közepére. Ezt a munkát a többi képpel is végezze el.



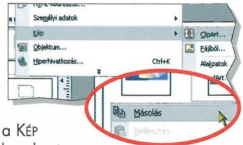
6 A munkaablak opciói segítenek a kiadvány általános formátumainak beállításában is. Jelölje meg a CÍMLAP-nál a VAN opciót, valamint válassza a kétoszlopos szövegelhelyezést. A változásokat azonnal végrehajtja a program, tehát beszúr egy címlapot, illetve a szöveget két oszloposra formázza át.



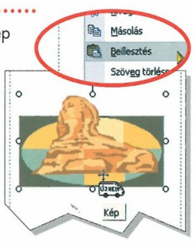
ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

ClipArt és WordArt beszúrása

A következőkben a kiadványunkat egy ClipArt és egy WordArt elemmel egészítjük ki. Mindkét eszköz használata nagyon hasonlít a Word szövegszerkesztőben megtanultakra.



1 Kattintson a kiadványában arra a helyre, ahová képet szeretne beszúrni, majd a BESZÚRÁS menüben, a KÉP sornál megjelenő listában kattintson a CLIPART parancsra. A médiatárban keresse meg azt a képet, amit a kiadványban kíván alkalmazni, majd kattintson a képtől jobbra lévő nyílra. Válassza a MÁSOLÁS parancsot. A kép ezzel a vágólapra került.



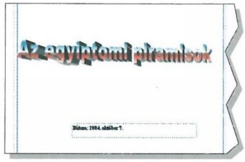
2 A kiadványban a kép beszúrásához kattintson az egér jobb gombjával, majd válasza a BEILLESZTÉS parancsot. A képet az előző oldalon megismert módon át is helyezheti a dokumentum más helyére, vagy a szövegbe.



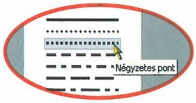
3 Az előző oldal 6. pontjában beszúrt címlap formázását még nem végeztük el. Vigye az egérmutatót a munkaterület bal alsó sarkához, és az OLDALVÁLASZTÁS gomboknál kattintson az 1-es számra. A címet a WordArt segítségével kívánjuk beszúrni, ezért most a BESZÚRÁS menüben, a KÉP sornál megjelenő listában a WORDART parancsra kattintson rá.

4 Megnyílik a WORDART ablak. Először válasszon egy stílust, majd kattintson az OK gombra. A WORDART SZÖVEG SZERKESZTÉSE ablakban a SZÖVEG mezőbe írja be a kiadványa címét. Megváltoztathatja a betűtípust, a betűméretet is, vagy használhat félkövér, esetleg dőlt betűket is. Végül kattintson az OK gombra.



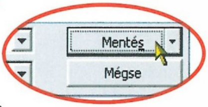


5 A címlapon megjelenik a kiválasztott stílussal megformázott kiadványcím. A címlapra szúrja még be a szerző nevét, valamint a készítés dátumát is.

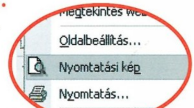


6 Váltson vissza a kiadvány belső oldalaira, és jelölje ki a szöveget körülvevő „dobozt". Szebb lesz a kiadványa, ha a képekkel megtűzdelt szöveget valamilyen finom kerettel veszi körbe. Az eszköztárban kattintson a SZAGGATÁSI TÍPUS gombra, és válassza ki a NÉGYZETES PONT opciót. Ugyanilyen módon a következő lapra is szúrjon be egy (azonos) keretet.

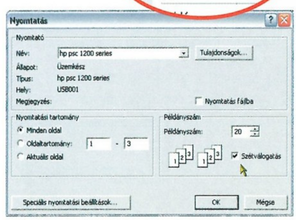




7 Itt az ideje, hogy elmentse a kiadványát. A FÁJL menüben kattintson a MENTÉS MÁSKÉNT parancsra, majd a megnyíló ablakban adjon nevet a kiadványának, és kattintson a MENTÉS gombra.



8 Mielőtt véglegesen kinyomtatná a kiadványát, előbb tekintse meg azt a NYOMTATÁSI KÉP nézetben (a parancsot a FÁJL menüben találja meg). Ha mindennel elégedett, akkor kattintson a NYOMTATÁS ikonra, és állítsa be a nyomtatáshoz szükséges paramétereket (például a PÉLDÁNYSZÁM mezőben).



Kettős oldalak kialakítása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

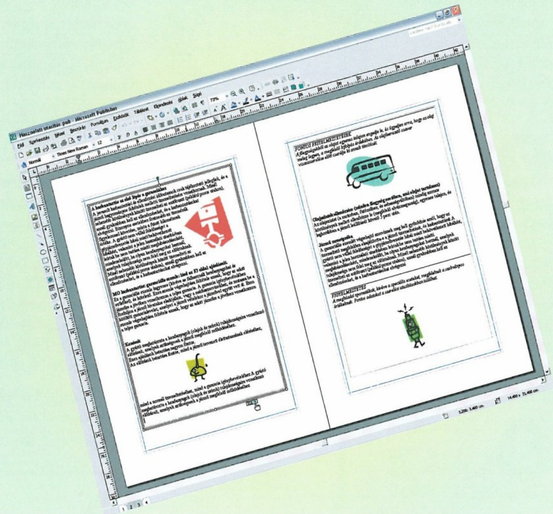
A grafikai programok segítségével készített nagyobb terjedelmű dokumentumok többsége kétoldalas kialakítású, hogy a kiadvány összefűzhető legyen.

A kiadványok az esetek többségében kétoldalas kialakítással készülnek. Ezt a szerkesztési módot támogatja a Microsoft Publisher kiadványszerkesztő is. A folyóiratok, a brosúrák, a jelentések, és különböző publikációk legtöbbször kétoldalas kialakításúak (ebből csak címoldal képez kivételt). Az ilyen dokumentumot füzetnek is nevezik a kiadók.

Két oldal

Ön eddig a Publisherben valószínűleg csak egy oldallal dolgozott. Ha kétoldalas dokumentumot szeretne létrehozni, ezt a szándékát a NÉZET menüben az OLDALPÁROK parancsra kattintva közölheti a Publisherrel. Kiadványa ekkor kétoldalas formátumban jelenik meg; a bal oldalon a páros, a jobb oldalon pedig a páratlan oldalszámokkal. A címoldal, illetve a hátoldal megjelenítése egyoldalas marad. A Publisher ablak bal alsó szélén megjelenő kis oldalképek segítségével oldalról oldalra lépkedhet a teljes dokumentumban.

Kétoldalas dokumentum létrehozása során nem hagyhatja figyelmen kívül, hogy két – egymás mellett elhelyezkedő – oldalon dolgozik, és ezt a tényt tervezetének megfelelően figyelembe kell vennie. A margókat és a segédvonalakat úgy kell kialakítania, hogy a szöveg és a grafikai elemek áttekinthetően elhelyezhetők legyenek a szerkesztett kettős oldalon. Az egységes összkép érdekében ügyelnie kell dokumentuma logikusan megszerkesztett felépítésére. A felső és az alsó margók általában állandó kialakításúak, míg a belső és a külső oldalmargókat a tervezett dokumentumhoz szükséges igazítani, és egyidejűleg ügyelni kell a füzet kinyomtatásához, valamint fűzéséhez és körülvágásához szükséges hely kialakítására is.



Ha kétoldalas dokumentumot szeretne készíteni, ügyelnie kell az áttekinthető összképre, és az objektumok megfelelő elhelyezésére.

Tükörminták

A profik által gyakran alkalmazott egyik módszer lényege az, hogy tükrözik a grafikai objektumokat, az oldalbeállításokat és a margókat is. Ezzel a módszerrel azonosak lesznek a jobb és a bal oldal belső margói. Ez az opció az ELRENDEZÉS menüben a RENDEZŐ SEGÉDVONALAK parancs kiválasztásával hívható elő.

TIPP

Füzet létrehozása
A Publisher kiadványszerkesztő programban a következő oldalon bemutatott eljárás mellet, egy másik lehetőség is rendelkezésére áll a füzet létrehozására. Nyissa meg a programot, és kattintson a FÁJL menü ÚJ DOKUMENTUM parancsára. Ezt követően ugyanebben a menüben válassza az OLDALBEÁLLÍTÁS parancsot, és aktiválja az ELRENDEZÉS lapot, majd a KIADVÁNYTÍPUS mezőben válassza a FÜZET opciót.

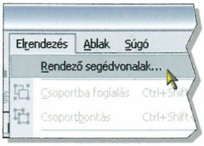
ISBN 2.8302.2258-X

Kétoldalas brosúra létrehozása



Bemutatunk egy példát, hogyan készíthet többoldalas brosúrát füzet formájában.

1 Nyisson meg egy üres publikációt, tehát a FÁJL menüben kattintson az ÚJ DOKUMENTUM parancsra, majd az ELRENDEZÉS menüben válassza ki a RENDEZŐ SEGÉDVONALAK opciót.



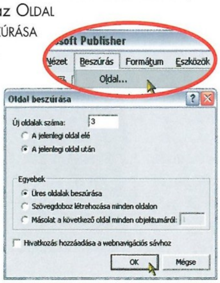
2 A KÉT MESTEROLDAL TÜKRÖZÖTT SEGÉDVONALAKKAL jelölőnégyzetbe tegyen egy pipát. Ezzel az egymással szemben lévő oldalak margókialakítása azonos lesz. Ha a füzetet szeretné később összefűzni, akkor a belső margók értékét 2,5 cm-ről 4 cm-re is megváltoztathatja. Végül kattintson az OK gombra.



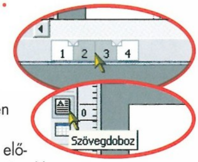
3 A WordArt segítségével készítse el a brosúrája első oldalát. Írja be, és formázza meg a szöveget, ügyelve arra, hogy a cím a margók közé essen.



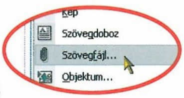
4 Ezt követően kattintson az BESZÚRÁS menüre, és válassza ki az OLDAL parancsot. Az OLDAL BESZÚRÁSA ablakban az ÚJ OLDALAK SZÁMA mezőbe írjon be egy hármas számot, majd kattintson az OK gombra.

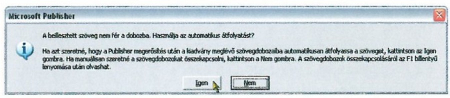


5 Ekkor két új, egymással szemben elhelyezkedő oldal jelenik meg, és a képernyő alsó részén lévő kis oldalképek tájékoztatják Önt arról, hogy most éppen a 2. és 3. oldalon dolgozik. Most illessze be a kívánt szöveget. Ehhez először rajzoljon egy szövegkeretet a második oldalra a SZÖVEGDOBOZ segítségével.

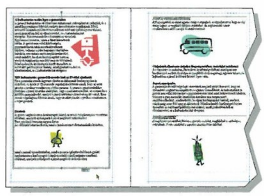


6 A következő lépésben kattintson a BESZÚRÁS menüben a SZÖVEGFÁJL parancsra. A megnyíló ablakban keresse meg a beillesztendő dokumentumot, jelölje azt ki, és kattintson az OK gombra. Mivel a szövegkeret túl kicsi, a Publisher megkérdezi, hogy a szövegkeretet automatikusan kívánja-e a szöveghez alakítani. Erősítse meg ezt a szándékát az IGEN gombbal. A program ekkor automatikusan újabb szövegkeretet hoz létre, hogy a teljes szövegfájl elférjen.





7 Formázza meg a szöveget, és szúrjon be képeket. Ha az első szövegkeretbe már nem fér el a szöveg, akkor a program azt automatikusan a következő oldalon található szövegkeretbe tolja át. Ne felejtse elmenteni munkáját.



8 Ha szeretné megtekinteni a füzete oldalait, akkor kattintson a NYOMTATÁSI KÉP ikonra. A megnyíló ablakban a TÖBB OLDAL gomb segítségével egyszerre több oldalt (akár az egész füzetet) is láthatóvá teheti.





NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Képek beillesztése a kiadványokba

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

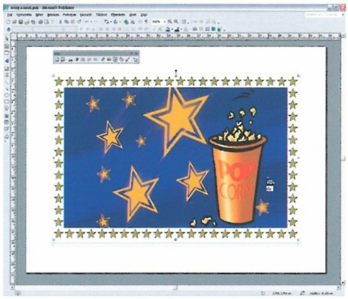
A rajzeszközökkel közvetlenül a Publisherben is készíthet egyszerű illusztrációkat. Ha viszont részletgazdag képeket vagy fényképeket kíván beilleszteni a kiadványába, akkor ahhoz előbb egy képdobozt kell beszúrnia.

Valójában mi a különbség a ClipArt eszköz, és a képdoboz eszköz között? A ClipArt eszközzel, az eszközsoron található ikonra történő kattintás után gyorsan beillesztheti egy grafikát, vagy képet a Publisher kiadványába, a Microsoft Office programokhoz tartozó ClipArt gyűjteményből (a programokban Médiatár néven is szerepel).

A képdoboz eszközzel viszont előbb egy keretet rajzol a dokumentumba, amelybe aztán bárhonnan, és bármilyen képet importálhat. Ez a kép lehet egy másik programban létrehozott rajz, vagy digitális fénykép, de lehet akár közvetlenül beszkennelt képfájl is.

Ha megrajzolta a képdobozt, akkor a Publisher arányosan hozzáilleszti a képet ehhez a kerethez. A kép formátumától függően természetesen előfordulhat az is, hogy a kép nem fogja teljesen kitölteni a teljes keretet.

Képet közvetlenül – képdoboz rajzolása nélkül – is importálhat. Ebben az esetben a Publisher automatikusan elkészíti a kép méretének megfelelő keretet, amelyet később természetesen megváltoztathat, nagyíthat, kicsinyíthet, vagy akár máshová át is helyezhet.



Kiadványaiba a képdoboz segítségével illesztheti be a fényképeket, vagy egyéb grafikákat. Ezeket később átméretezheti, és szegéllyel is elláthatja.

A kép méretének beállítása

Ha képet illesztett valamely dokumentumba, akkor azt tetszés szerint áthelyezheti. Ehhez elég rákattintani a képre, és amikor megjelenik az ÚJ HELY feliratú kis teherkocsi, akkor a bal egérgombot lenyomva tartva a képet el lehet húzni új helyére. A keretet továbbá nagyíthatja, vagy kicsinyítheti, és ha eközben lenyomva tartja a [Ctrl] billentyűt, akkor a kép szélességi/magassági aránya nem változik meg, tehát a kép (vagy a rajz) a kereten belül nem torzul el.

A KÉP FORMÁZÁSA ablakban a MÉRET lapon, számszerűleg (centiméterben megadva) is meghatározhatja a kép méretét.

Ehhez először jelölje ki a képet, majd a FORMÁTUM menüben kattintson a KÉP parancsra, erre megnyílik a KÉP FORMÁZÁSA ablak, ahol már csak aktiválnia kell a MÉRET lapot. Ezt követően akár százalékban is megadhatja a kép méretarányát. Ha arányosan szeretné a kép méretét megváltoztatni, akkor mindkét mezőbe ugyanazt a százalékértéket írja be. Amennyiben ezek az értékek különbözőek, akkor a kép torzítva jelenik majd meg.

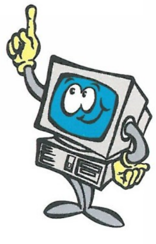
Kisebb torzulás azonban még elfogadható, ha ezáltal a kép harmonikusabban tölti ki a hozzáillesztett keretet, illetve a méretével jobban illik az egész kiadványhoz...

Számos egyéb lehetőség

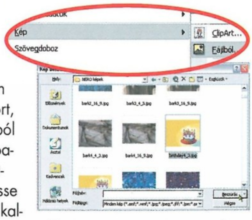
Még sok további grafikai lehetőség áll rendelkezésére a képei szebbé és hangulatosabbá tételéhez. A képekhez keretvonalat, vagy díszítőkeretet is hozzárendelhet, amivel még jobban ki lehet emelni a kép mondanivalóját és fontosságát. A képből akár a Publisher programban is kivághat egy részletet, hogy a kiadványában csak a szükséges képrészlet maradjon (a felesleges és semmitmondó részletek csak a helyet foglalják). Ezek a formázásra szolgáló elemek egyébként érintetlenül hagyják az eredeti képfájlt, mivel az eszközök segítségével csak elrejti, vagy előtérbe hozza a kép bizonyos részeit.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Kép beillesztése és bekeretezése



Az alábbiakban bemutatjuk Önnek, hogyan lehet képet beilleszteni a kiadványba, illetve hogyan lehet ahhoz érdekes grafikus keretet csatolni.

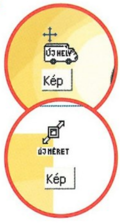


1 Nyisson meg egy üres kiadványt. A BESZÚRÁS menüben válassza ki a KÉP sort, majd a lenyíló listából válassza a FÁJLBÓL parancsot. A KÉP BESZÚRÁSA ablakban keresse meg a képet, amit alkalmazni kíván, jelölje ki, majd kattintson a BESZÚRÁS gombra.

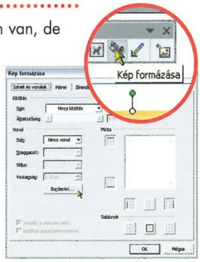
2 Mivel a kép megőrizte eredeti méretét, és így nem fér el a kiadványunkban, illetve felesleges részletek is találhatók rajta, ezért a LEVÁGÁS eszközzel végrehajtjuk rajta a szükséges változtatásokat.



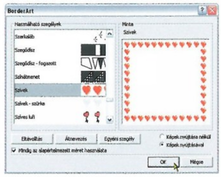
3 A képet most új helyre helyezzük át (lenyomott bal egérgombbal, amikor megjelenik az ÚJ HELY feliratú tehergépkocsi képe). Illetve a sarkoknál fogva még megváltoztatjuk a méretét is (az ÚJ MÉRET jelzőelem látható).



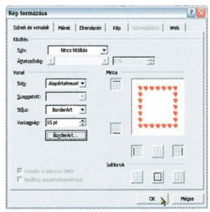
4 A kép már rendben van, de mi még szeretnénk egy grafikus keretet is hozzácsatolni. Ehhez kattintson a KÉP eszköztárban a KÉP FORMÁZÁSA gombra. Megnyílik az azonos nevű ablak, ahol a SZÍNEK ÉS VONALAK ablakban fogunk dolgozni. Itt kattintson a BORDERART gombra.



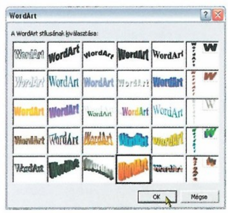
5 Megnyílik a BORDERART ablak. Itt a HASZNÁLHATÓ SZEGÉLYEK mezőben keressen egy olyan grafikus keretet, amely illik a képe tartalmához. Ha rákattint a kiválasztott keretre, akkor az megjelenik a MINTA ablakban. Ha megfelel Önnek, akkor kattintson az OK gombra.



6 Visszatért a KÉP FORMÁZÁSA ablakba, ahol még beállíthatja a grafikus keret vastagságát is. Azt javasoljuk azonban, hogy ezt hagyja későbbre, előbb nézze meg, hogy a program által javasolt méret megfelel-e. Ha nem, akkor térjen vissza ehhez ablakhoz, és változtasson a vastagságon.



7 Mivel mi egy meghívót készítünk a bekeretezett kép segítségével, ezért a díszes kialakítás érdekében a WordArt eszközt is igénybe vesszük a kiadvány szövegének elkészítéséhez.



8 A szövegdoboz segítségével szúrjon be még egy információs szöveget is, és máris kész a születésnapi meghívó. Mennyivel jobban mutat a kiadványban a kerettel körbevett kép, a WordArt eszközzel készített szöveg felett!



AH 634-102-01

Körlevél létrehozása

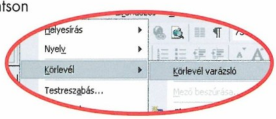
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

A sportkör most induló újságjának Ön lett a szerkesztője, és az újság első példányának megjelenése előtt szeretné személyre szólóan tájékoztatni a munkaközösség tagjait az újdonságról. A levelek elkészítéséhez használja a Publisher program körlevélkészítő szolgáltatását, amely nagy mértékben megkönnyíti munkáját a nagyszámú, azonos tartalmú, de eltérő címzésű levél létrehozásában.

Ha a Word szövegszerkesztőben már készített körlevelet, akkor szinte azonos lépéseket kell végrehajtania a Publisher programban is a körlevél létrehozása folyamán. A körlevélkészítés valójában két dokumentum egyesítését jelenti: az egyik a törzsdokumentum, a másik az adatdokumentum (más néven címjegyzék). A körlevél készítéséhez ezért rendelkeznie kell már korábban létrehozott címjegyzékkel (más programokban készült adatbázisok is felhasználhatók), vagy létre kell hoznia azt a varázsló segítségével. A törzsdokumentum is lehet más programban (például Word szövegszerkesztőben) elkészített szöveg. Mi az alábbiakban egy meglévő címjegyzéket alkalmazva, és a Publisher program látványelemtár-objektumait felhasználva készítjük el körlevelünket.

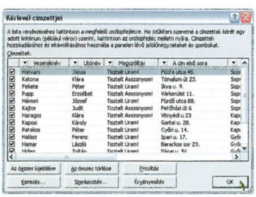
1 Nyissa meg a Publisher programot, és a FÁJL menüben kattintson az ÚJ DOKUMENTUM-ra. Ezt követően az ESZKÖZÖK menüben válassza a KÖRLEVÉL sort, majd kattintson a KÖRLEVÉL VARÁZSLÓ parancsra.



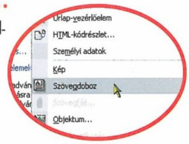
2 A bal oldalon megnyíló KÖRLEVÉL munkaablakban, a CÍMZETTEK KIVÁLASZTÁSA mezőben jelölje meg a LÉTEZŐ LISTÁBÓL opciót, és kattintson kicsit lejjebb a kék színű TALLÓZÁS hivatkozásra. Megnyílik az ADATFORRÁS KIJELÖLÉSE ablak, ahol a szokásos módon keresse meg a felhasználandó címjegyzéket, azt jelölje ki, majd kattintson a MEGNYITÁS gombra.



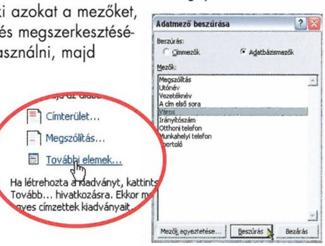
3 Megnyílik a KÖRLEVÉL CÍMZETTJEI ablak, amelyben módosíthatja, szerkesztheti, kijelölheti, vagy éppen törölheti is a címzettek listájának egyes elemeit. Ha végzett ezzel a munkával, akkor kattintson az OK gombra, hogy folytathassuk a körlevél létrehozását.



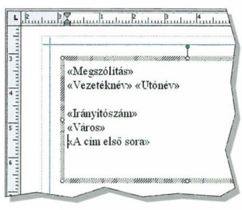
4 Már korábban felhívtuk figyelmét arra, hogy a Publisher programban alkalmazott objektumokat „dobozokban" kell elhelyezni. Ez érvényes a címzett-adatok beszúrására is. Ezért kattintson a BESZÚRÁS menüben a SZÖVEGDOBOZ parancsra, és rajzolja meg a címzéshez használandó szövegdobozt a dokumentumban.



5 A KÖRLEVÉL munkaablakban most kattintson a TOVÁBBI ELEMEK hivatkozásra. A megnyíló ablakban jelölje ki azokat a mezőket, amelyeket a címzés megszerkesztéséhez szeretne felhasználni, majd a BESZÚRÁS gomb segítségével illessze be azokat a címzés szövegdobozába.



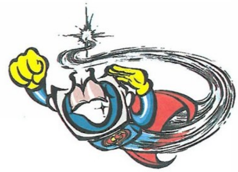
6 Ha beszúrta az összes mezőt, akkor azokat rendezze el. Szükség esetén megváltoztathatja a mezők formázását is (betűméret, típus stb.). Ezzel elkészült a körlevél címzése. A következő oldalon még létrehozzuk a törzsdokumentumot, és egyesítjük az adatokat a nyomtatáshoz.



ISBN 2.8302.2258-X

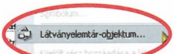
ATLAS KIADÓ

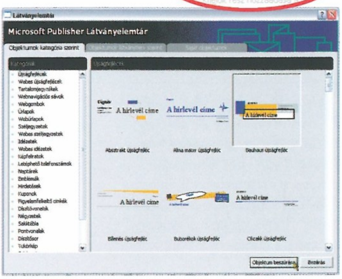
Törzsdokumentum kialakítása, és az adatok egyesítése



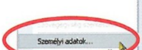
Folytassuk a körlevelünk létrehozását. A törzsdokumentum gyorsabb létrehozásához használja a Publisher látványelemtár-objektumait.

1 Kattintson a BESZÚRÁS menüben a LÁTVÁNYELEMTÁR-OBJEKTUM parancsra. A megnyíló ablakban válasszon ki egy kategóriát (ÚJSÁGFEJLÉCEK), majd jelöljön ki egy elemet, és kattintson az OBJEKTUM BESZÚRÁSA gombra.





2 Ha olyan elemet választott, amely személyi adatokat is tartalmaz, akkor kattintson a SZERKESZTÉS menüben a SZEMÉLYI ADATOK parancsra, majd válasszon a megnyíló ablakban kategóriát, és kattintson a FRISSÍTÉS gombra. Az előre beállított adatok, a színséma (az elemtől függően az embléma is) azonnal megjelenik az elem megfelelő helyén.

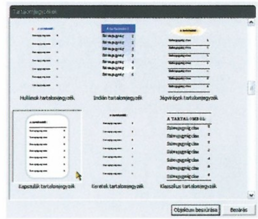




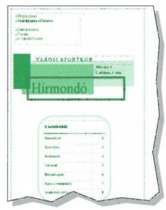
3 Az elemben írja át igénye szerint az előre beállított szövegmezőket. Ha akarja, akkor újabb szövegdobozokat, logót, vagy képet is beilleszthet az elembe, amelynek megváltoztatása után (a későbbi felhasználáshoz) mentse azt el a látványelemtár SAJÁT OBJEKTUMOK lapján.



4 A munka meggyorsítása érdekében szúrjon be egy újabb elemet a LÁTVÁNYELEMTÁR-OBJEKTUM szolgáltatás segítségével. Legyen most ez egy tartalomjegyzék (KAPSZULÁK TARTALOMJEGYZÉK). A beillesztéshez kattintson az OBJEKTUM BESZÚRÁSA gombra.

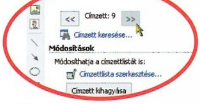


5 A tartalomjegyzék egyes sorait írja át a tényleges dokumentum szerint, változtassa meg a betűk méretét (esetleg típusát és színét is). Ezzel el is készült a törzsdokumentum.



6 A KÖRLEVÉL munkaablak alsó részén kattintson a TOVÁBB: A KIADVÁNYOK MEGTEKINTÉSE hivatkozásra. Az egyes címzettek nevével és címével ellátott példányok megtekintéséhez kattintson a kettős nyilakra. Itt még lehetőség van a címzettek kihagyására (CÍMZETT KIHAGYÁSA gomb), vagy a címzettlista szerkesztésére is.





7 Már csak két lépés van hátra. Az elsőben kattintson a TOVÁBB: AZ EGYESÍTÉS BEFEJEZÉSE hivatkozásra, a másodikban pedig a NYOMTATÁS hivatkozásra. A nyomtatója tálcájában rövidesen egymás után megjelennek a körlevél személyre szóló példányai.



AH 634-102-03

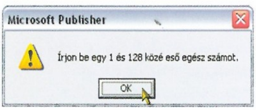
Táblázatok a kiadványszerkesztőben

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

A Publisher táblázat eszközének segítségével a kiadványaiban szereplő adatokat szép, és jól áttekinthető táblázatokba rendezheti el.

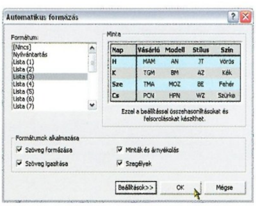
Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

A Publisher nagy teljesítőképességű táblázat eszközzel rendelkezik, amelynek segítségével 128 x 128 cella méretű táblázatokat készíthet. A cellákat, oszlopokat, vagy sorokat, a Publisher formázási funkcióival – amelyet a legördülő menü TÁBLÁZAT FORMÁZÁSA parancs mögött talál meg – úgy alakíthatja ki, hogy azok megfeleljenek a kiadványa karakterének. Gyakori eset azonban az is, hogy a táblázatokat valamilyen táblázatkezelő programban készítik el és formázzák meg. Természetesen ezeket gond nélkül importálhatja a Publisherbe. Az eredeti programban kialakított formázás az importálás után is megmarad.



Táblázat beszúrása

Kattintson az OBJEKTUMOK eszköztárban a TÁBLÁZAT BESZÚRÁSA gombra, és rajzoljon a kiadványa üres részére egy keretet. Ahogy felengedi az egérgombot, megnyílik a TÁBLÁZAT LÉTREHOZÁSA párbeszédablak, amelyben igénye szerint válogathat a program alapbeállított táblázatmintái közül. Összesen 21 táblázat áll rendelkezésére.



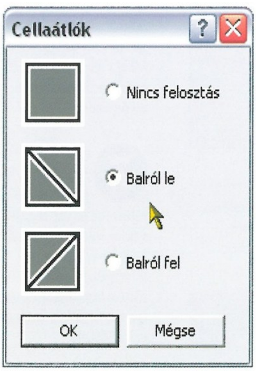
A TÁBLÁZAATTÍPUS listában témák szerint választhat a táblázatok közül (CÍMMEL ELLÁTOTT LISTA, SZÁMOK, TARTALOMJEGYZÉK stb.).

Ha rákattint valamelyik táblázattípusra, akkor a MINTA ablakban egy előzetes kép, és leírás jelenik meg. Ez is segíti Önt a választásban.

Táblázat módosítása

A TÁBLÁZAT menü parancsait alkalmazhatja az automatikusan létrehozott táblázatok átalakítására is. Ezekkel sorokat, vagy oszlopokat szúrhat be, esetleg törölhet is. A táblázatok átformálására vonatkozó parancsok lehetővé teszik sorok vagy oszlopok beillesztését vagy eltávolítását. A menü egyébként rendelkezik egy olyan paranccsal is, amelyik például a Word táblázat eszköztárából hiányzik (illetve nem érhető el közvetlenül). Ez a CELLAÁTLÓK parancs, amelynek neve is azonnal elárulja, hogy miről is van szó.

Ha a cellákba sok információt ír be (például egy hosszú mondatot), akkor



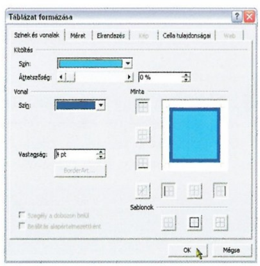


ne felejtse el megjelölni a TÁBLÁZAT menü IGAZODÁS A SZÖVEG MÉRETÉHEZ opciót, cellán túlcsorduló szövegrész nem lesz látható!

Könnyen megváltoztathatja az egész táblázat méretét (illetve oszlopok és sorok szélességét), ha rákattint az átméretező húzópontokra, és azokat addig húzza, amíg a kívánt méretet el nem éri. A [Shift] billentyűt tartsa lenyomva, ha a táblázatot arányosan szeretné nagyítani vagy kicsinyíteni.

Táblázat formázása

A táblázat sorainak, oszlopainak, vagy akár az egész táblázat formázásához előbb jelölje ki a formázandó cellákat, majd kattintson a kijelölésre az egér jobb gombjával, és megnyíló menüből válassza a TÁBLÁZAT FORMÁZÁSA parancsot. A megnyíló, azonos nevű párbeszédablak aktív lapjain (SZÍNEK ÉS VONALAK, MÉRET, ELRENDEZÉS, CELLA TULAJDONSÁGAI) állíthatja be az egyes paramétereket.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Táblázat létrehozása és alkalmazása

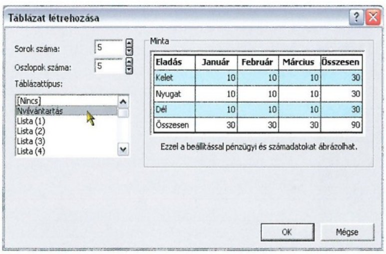
Az alábbiakban bemutatjuk Önnek, hogyan lehet táblázatot beilleszteni a kiadványba, illetve, hogyan lehet azt igényei szerint megformázni.

1 Nyisson meg egy üres kiadványt. Az OBJEKTUMOK eszköztárban kattintson a TÁBLÁZAT BESZÚRÁSA gombra, és rajzoljon a kiadványa üres részére egy keretet. Ahogy felengedi az egérgombot, megnyílik a TÁBLÁZAT LÉTREHOZÁSA párbeszédablak.

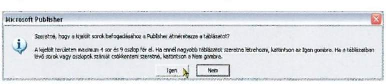


2 A jobb felső sarokban előbb állítsa be a lefelé, és felfelé mutató nyilakat ábrázoló gombok segítségével a sorok, és az oszlopok számát. A TÁBLÁZATTÍPUS listában válasszon ki egyet az alapbeállított táblázatok közül, és kattintson az OK gombra.

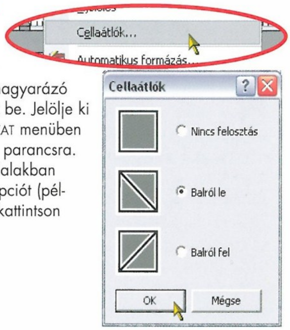




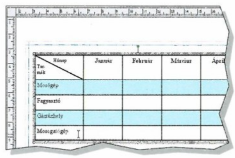
3 Előfordulhat, hogy a következő üzenet jelenik meg a képernyőjén. Ez csak annyit jelent, hogy a rajzoláskor kicsi keretet készített. A munka folytatásához kattintson az IGEN gombra.



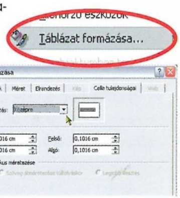
4 A táblázat bal felső celláját szeretnénk két részre osztani, hogy magyarázó kifejezéseket írhassunk be. Jelölje ki a cellát, majd a TÁBLÁZAT menüben kattintson a CELLAÁTLÓK parancsra. A megnyíló párbeszédalakban jelölje meg az egyik opciót (például: BALRÓL LE), majd kattintson az OK gombra.



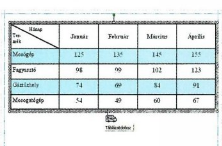
5 Töltse ki adatokkal a táblázat sorait és oszlopait, és ha szükséges, akkor változtassa meg a szokásos módon betűméreteket, és az adatok elhelyezkedését a cellákban.



6 Az adatok függőleges igazítását már nem tudja az eszköztáron található gombok alkalmazásával elvégezni. Ehhez jelölje ki a megváltoztatni kívánt cellákat, majd kattintson az egér jobb gombjával. A legördülő menüben válassza a TÁBLÁZAT FORMÁZÁSA parancsot. A CELLA TULAJDONSÁGAI lapon a FÜGGŐLEGES IGAZÍTÁS listában jelölje meg a KÖZÉPRE opciót. A többi lap segítségével (SZÍNEK ÉS VONALAK, MÉRET stb.) természetesen más beállításokat is elvégezhet.



7 Ezzel el is készült a táblázat. Ha azt szeretné más helyre áthelyezni, akkor menjen az egérmutatóval a táblázat szélét jelző sűrű ferdevonalas kerethez, és amikor a kurzor tehergépkocsivá változik, akkor kattintson egyet, és húzza el a kiadványán belül a táblázatot.



Rajzolás a Publisherben

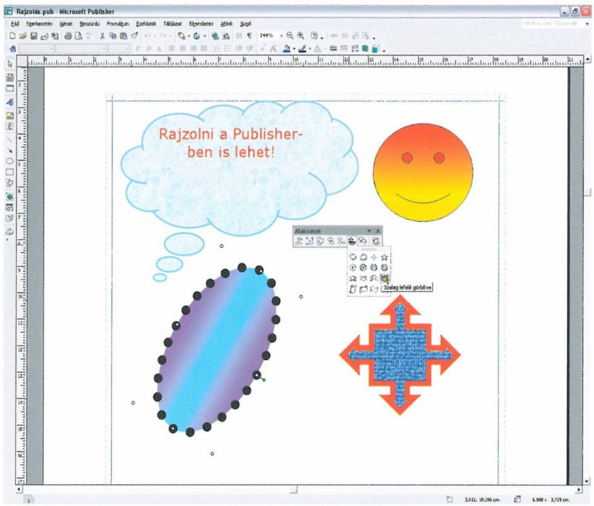
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

Gyorsan szeretne vázlatot vagy tervrajzot készíteni? A következőkben megmutatjuk Önnek, hogyan használhatja erre a célra a Publisher rajzeszközeit. Ezzel elkerülheti azt is, hogy a kiadványszerkesztőben való munkájához egy másik programot kelljen megnyitnia és alkalmaznia.

A Publisherrel végzett munkája során legtöbbször olyan ábrákat fog használni, amelyek a ClipArt katalógusból, a fényképgyűjteményéből, vagy valamilyen rajzolóprogramból származnak. Kisebb grafikák, térképek, tervrajzok, vagy vázlatok készítéséhez azonban sokszor az egészen egyszerű rajzeszközök is elegendőek.

Ilyen esetben természetesen dolgozhat más rajzprogrammal is, például a Paint Shop Pro-val. Ez azonban elég időigényes, és az ábrát még importálni is kell a Publisher kiadványszerkesztőbe. Mindezt el is kerülheti, mivel a Publisher rajzeszközei elegendőek az egyszerű grafikák (például térképek, ábrák, diagramok vagy egyszerű logók) készítéséhez. Ezek a rajzeszközök lehetővé teszik, hogy körökből és négyszögekből álló, egyszerű objektumokat, vagy a felhasználó által meghatározott alakzatokat hozzon létre. Ez utóbbiak különleges alkalmazásoknál, például publikációinak grafikus díszítésénél, vagy szövegek beillesztésénél lehetnek nagyon hasznosak. Az így készített alakzatok az ismert módszerekkel kívánsága szerint színezhetők, áthelyezhetők, nagyíthatók és kicsinyíthetők.

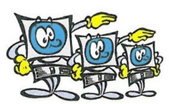


A Publisher nem rajzszoftver, de a programban található különböző eszközöket felhasználva egyszerű ábrákat készíthet a kiadványaihoz.

Egyszerű rajzeszközök

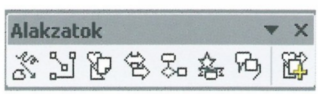
A Publisher kiadványszerkesztőben 4 egyszerű rajzeszközt talál az OBJEKTUMOK eszköztárban. Ezek a következők: VONAL, NYÍL, ELLIPSZIS, TÉGLALAP. Vonal és nyíl rajzolásához előbb kattintson az eszköz gombjára, és a kiadványban kattintson a kezdőpontra. Vigye a kurzort a vonal (vagy nyíl) végpontjára, és engedje fel az egérgombot. Amennyiben az alakzatot formázni szeretné, akkor kattintson rá, és a megnyíló menüből válasza az ALAKZAT FORMÁZÁSA parancsot. A megnyíló ablakban találja a különböző formázó eszközöket rejtő lapokat.

Az ELLIPSZIS eszközzel kört is rajzolhat, mégpedig úgy, hogy gomb kijelölése után lenyomja a [Shift] billentyűt, és a rajzolás ideje alatt lenyomva tartja. Ugyanígy rajzolhat négyzetet is, de ebben az esetben a TÉGLALAP gombot kell kijelölnie.



Alakzatok

Összetettebb grafikák készítéséhez használja az ALAKZATOK eszköztárban található eszközöket. A nyolc alapkategóriába sorolt elemek használata rendkívül egyszerű, és nagyon hasonlít az ellipszis és a téglalap eszközök alkalmazásához. Az elérésükhöz azonban két egérkattintással többet kell megtenni. Ezekbe a zárt alakzatokba akár szöveget is elhelyezhet, amit tetszés szerint formázhat meg.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

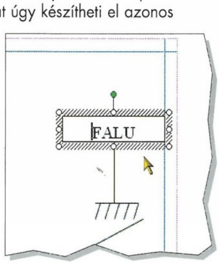
Térkép rajzolása

A Publisher segítségével könnyen készíthet egyszerű útbaigazító térképet vagy nem bonyolult vázlatot. A következőkben megmutatjuk, hogy ehhez milyen eszközöket kell használnia.

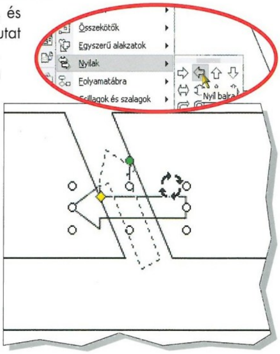
1 Nyisson meg egy üres kiadványt. Az Objektumok eszköztárban kattintson a Vonal gombra, és egyenként rajzolja meg az utakat és kereszteződéseket jelző vonalakat. Ügyeljen arra, hogy a vonalak csatlakozásakor a vég- és kezdőpont azonos helyre kerüljön.



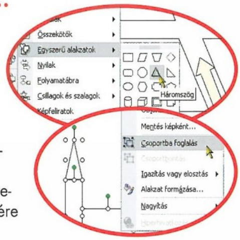
2 A Vonal és a Téglalap eszközök segítségével rajzoljon egy jelzőtáblát, ami a falu szélét mutatja. Írja be a falu nevét. A jelzőtábla talpánál található ferde vonalakat úgy készítheti el azonos kivitelűre, ha megrajzolja és elfordítja az első vonalat, majd ezt a Másolás és Beillesztés parancsokkal „sokszorosítja".



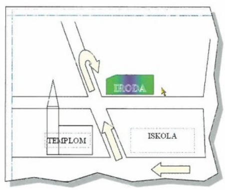
3 Kattintson az Objektumok eszköztárban az Alakzatok gombra, majd mutasson a Nyilak kategóriára, és válassza például a Nyíl balra opciót. Rajzoljon egy nyilat, állítsa be a méreteit, a zöld kis körnél fogva fordítsa el helyes irányba, és máris kész az utat mutató eszköz. Ebből készítsen annyit, amennyit az ábra megkíván. Szükség esetén feliratot is elhelyezhet a nyílban.



4 Az Egyszerű alakzatok kategóriában található Háromszög és Téglalap alakzatokkal rajzoljon egy templomot, és az elemeket a [Ctrl] billentyűvel kijelölve, egyesítse egy objektummá a Csoportba foglalás parancs segítségével. Ezt követően a templomot már a helyére húzhatja.



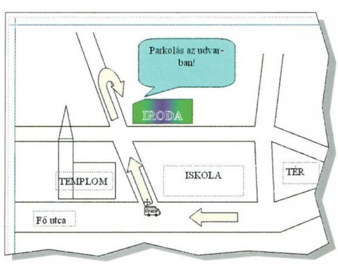
5 Használjon más alakzatokat is a térképe még érthetőbbé tételéhez, színezze ki a legfontosabb objektumot, és szükség szerint lássa el azokat magyarázó feliratokkal is.



6 A Képfeliratok kategória Lekerekített téglalap feliratnak opció segítségével mi még beszúrunk a térképünkre egy figyelmeztetést is. Ehhez előbb kattintson az eszközre, majd rajzolja meg a megfelelő méretű dobozt. Írja be a szöveget, amit színes háttérrel emeljen ki.



7 Az egyszerű térkép elkészült. Ez alapján biztos megtalálja cégét az ügyfele! Annak ellenére, hogy a Publisher nem rajzszoftver, mégis készíthet a segítségével sokatmondó ábrákat és rajzokat.



Stílusok alkalmazása a kiadványokban

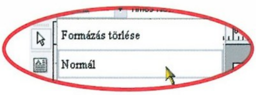
NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.



A stílusok alkalmazása egyszerűbbé teszi a szöveg formázását a kiadványok szerkesztése folyamán. Segítségükkel egész bekezdéseket formázhat meg egyszerre.

A Publisher kiadványszerkesztőben nagyon egyszerűen megváltoztathatja a szöveg formázását. Ehhez csak ki kell jelölni a szöveget (bekezdést), és STÍLUS eszköz legördülő listájából ki kell választani az alkalmazni kívánt formázást, ami a vonatkozik a szöveg betűtípusára, betűméretére, a betűk színére, a behúzásokra stb. Nagyobb publikációk esetén a stílus alkalmazásával tudja biztosítani az egész dokumentum egységességét. Ahhoz azonban, hogy a stílusokat alkalmazni tudja, azokat előbb létre kell hoznia, mivel a program alapbeállításban csak a NORMÁL stílust tartalmazza.



Stílusok alkalmazása

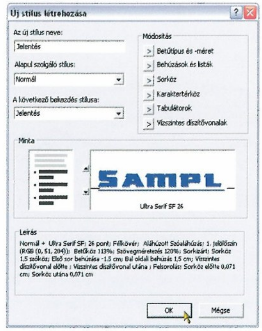
Terjedelmes szöveg esetén nagyon hosszadalmas lenne egyenként megformázni a dokumentum különböző részeit. Szerencsére a Publisher lehetővé teszi, hogy egyéni stílusokat alakítson ki. Ha a különböző formázási stílusoknak sokatmondó nevet ad a létrehozásuk folyamán, akkor könnyebb lesz később az alkalmazásuk is. Minden újonnan létrehozott stílus megjelenik a stíluslistában. Fontos tudni, hogy a stílusok mindig egy teljes bekezdésre vonatkoznak. Ha már egyszer létrehozta a saját stílusait, akkor azokat minden szövegdobozban és táblázatban alkalmazhatja.

Miért érdemes stílusokat használni?

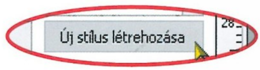
A stílusok használatának egyik előnye, hogy az Ön által egyszer már meghatározott formázási paramétereket a program egyszerűen és gyorsan alkalmazza a kijelölt szövegre. Ily módon biztosított, hogy minden publikációja egységes megjelenést kaphat, sőt arra is lehetősége van, hogy más Publisher dokumentum formázási stílusait importálja saját céljaira. Ugyanabba a sorozatba tartozó dokumentumok, mint például a levélpapír, a névjegykártyák, a megrendelési formanyomtatványok, valamint más céges kiadványok készítésekor hasznára válhat az azonos stílusú automatikus formázás. A stílusok megváltoztatása gyors, és könnyen végrehajtható művelet. Tegyük fel például, hogy az ábrákat magyarázó képaláírások jobbra igazítva jelennek meg. Ha azt szeretné, hogy a képaláírások középre igazítva helyezkedjenek el, akkor elegendő csak a képaláírásra vonatkozó stílust megváltoztatni, és az új tulajdonságok automatikusan alkalmazásra kerülnek a teljes dokumentumban.

Stílusok kialakítása és módosítása

A FORMÁTUM menüben találja a STÍLUSOK ÉS FORMÁZÁS parancsot. Ha erre rákattint, akkor megnyílik a STÍLUSOK ÉS FORMÁZÁS munkaablak a Publisherben. A program alapbeállításban

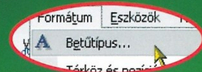


csak a NORMÁL stílust tartalmazza, amely 10-es méretű, Times New Roman betűtípusú, balra zárt, fekete, és a sorköze 1 szóköz. Ezt a stílust bármikor módosíthatja, de inkább azt javasoljuk, hogy hozzon létre új stílusokat. Kattintson a munkaablak ÚJ STÍLUS LÉTREHOZÁSA gombra, és a megnyíló ablakban lévő gombok segítségével állítsa be a stílus paramétereit, majd nevezze el az új stílust.



TIPP

A stílusok minden esetben a teljes bekezdésre vonatkoznak. Elegendő, ha a kurzorral kijelöli a kérdéses bekezdést, és kiválasztja az egyik stílus. Egyetlen szó formázásának megváltoztatásához a FORMÁTUM menü parancsait, illetve párbeszédablakait használja.



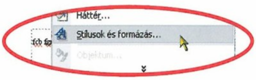
ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ

Mi határozza meg a stílusokat?

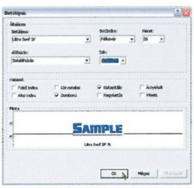
A következőkben bemutatjuk azokat a tulajdonságokat, amelyek egy-egy stílust meghatározhatnak. Természetesen nem kötelező minden paramétert egyidejűleg megváltoztatni.

A FORMÁTUM menüben kattintson a STÍLUSOK ÉS FORMÁZÁS parancsra, aminek hatására megnyílik az ÚJ STÍLUS LÉTREHOZÁSA párbeszédablak. Írja be a létrehozandó stílusnak a nevét AZ ÚJ STÍLUS NEVE mezőbe, és a MÓDOSÍTÁS mezőben egyenként kattintson a gombokra, és állítsa be a stílus paramétereit.



Betűtípus és -méret

Ebben a párbeszédablakban választhatja ki a betűtípust, a betűstílust a méretet, valamint további egyéb tulajdonságokat. Meghatározhatja az aláhúzás stílusát és színét is. A HATÁSOK mezőben további paramétereket állíthat be (FELSŐ INDEX, KISKAPITÁLIS, VÉSETT stb.). A MINTA mezőben láthatja a beállítások hatásait.



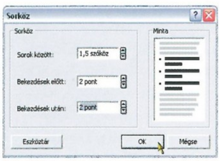
Behúzások és listák

Itt határozhatja meg a behúzás módját (NORMÁL, LISTAJELES vagy SZÁMOZOTT LISTA), a behúzások méreteit a meghatározott sorokra vonatkozóan, illetve a szöveg igazítását. A nyomdászatban szokásos eljárás, hogy a bekezdés első sorához behúzást rendelnek hozzá. Az IGAZÍTÁS mezőben választhat a balra zárt, a jobbra zárt, valamint a sorkizárt igazítás közül. Ez utóbbi esetében a szavak az egész sort kitöltik.

Ha rákattint a SORKÖZ gombra, akkor a megnyíló párbeszédablakban



beállíthatja a bekezdések előtti, a bekezdések utáni, és a normál sorközöket is. A SORKÖZ párbeszédablakot egyébként önállóan is megnyithatja az ÚJ STÍLUS LÉTREHOZÁSA párbeszédablakból, ha rákattint a MÓDOSÍTÁS mezőben található SORKÖZ gombra.



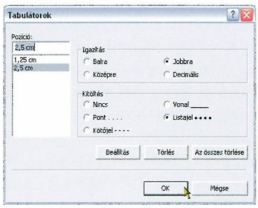
Karaktertérköz

Ezen párbeszédlapon beállíthatja a szöveg zsugorításának vagy nyújtásának arányait, a szövegrész karakterei közti távolságot, illetve pontosan definiálhatja a karakterpárok közti távolságot.



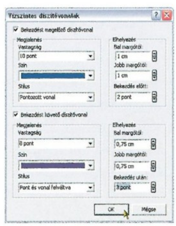
Tabulátorok

Meghatározhatja a tabulálás módját (BALRA, JOBBRA, KÖZÉPRE, DECIMÁLIS), valamint a tabulátorok pozícióját, és a szöveg valamint a tabulátor elválasztására szolgáló kitöltőjeleket is kiválaszthatja (PONT, VONAL, LISTAJEL stb.).



Vízszintes díszítővonalak

A neve is elárulja, hogy mire alkalmas ez a párbeszédablak. Már többször is felhívtuk figyelmét arra, hogy a Publisher programban a stílusok mindig az egész bekezdésre vonatkoznak. Itt beállíthatja az adott stílusú bekezdést megelőző és követő vízszintes díszítővonal megjelenését, színét és stílusát, valamint pontos elhelyezkedését.



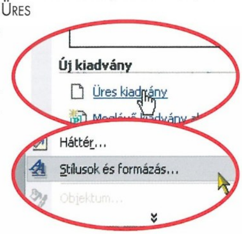
Stílusok létrehozása

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

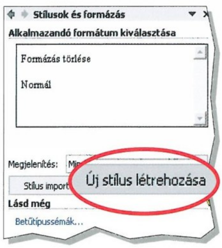
Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

Következőkben előbb stílusokat hozunk létre a Publisher kiadványszerkesztőben, majd ezeket a stílusokat alkalmazzuk egy jelentés formázásához.

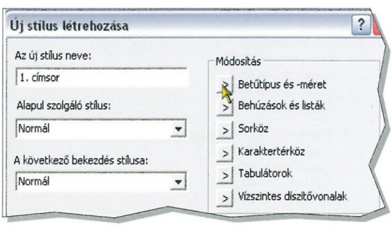
1 Indítsa el a Publisher kiadványszerkesztőt, és kattintson az ÜRES KIADVÁNY hivatkozásra a képernyő bal sarkában. A FORMÁTUM menüben találja a STÍLUSOK ÉS FORMÁZÁS parancsot. Kattintson rá.



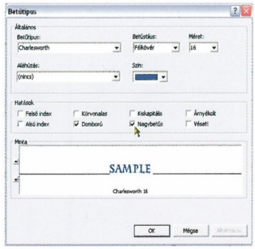
2 Megnyílik a STÍLUSOK ÉS FORMÁZÁS munkaablak a programablak bal felén. A Publisher alapbeállításban csak a NORMÁL stílust tartalmazza. Mivel ez nekünk nem elég a jelentésünk készítéséhez, új stílusokat készítünk. Ehhez kattintson az ÚJ STÍLUS LÉTREHOZÁSA gombra.



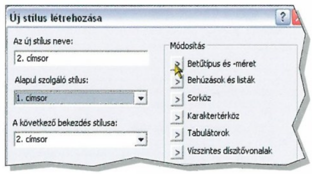
3 Megnyílik az ÚJ STÍLUS LÉTREHOZÁSA párbeszédablak. Itt először adjon nevet a stílusnak (esetünkben: 1. CÍMSOR), majd a MÓDOSÍTÁS mezőben egymás után állítsa be az adott stílus tulajdonságait. Kezdje a BETŰTÍPUS ÉS -MÉRET gombbal.



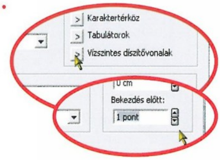
4 A megnyíló BETŰTÍPUS párbeszédablakban állítsa be a stílus paramétereit, a BETŰTÍPUS-t, a BETŰSTÍLUS-t a MÉRET-et, a SZÍN-t, valamint a HATÁSOK mezőben jelölje meg a DOMBORÚ, és a NAGYBETŰS opciókat. Végül kattintson az OK gombra.



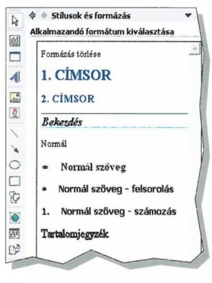
5 Az ÚJ STÍLUS LÉTREHOZÁSA párbeszédablakban most írja be a 2. CÍMSOR nevet, majd az alatta lévő mezőben (ALAPUL SZOLGÁLÓ STÍLUS), jelölje ki az 1. CÍMSOR opciót. Így gyorsabb lesz a második stílus létrehozása, mivel csak néhány paraméterben fog eltérni az elsőtől.



6 Szép sorban alakítsa ki a jelentéséhez szükséges stílusokat. Például a BEKEZDÉS nevű stílushoz használja a VÍZSZINTES DÍSZÍTŐVONALAK mögött rejlő beállítási lehetőségeket is.



7 Amikor elkészült a stílusok kialakításával, zárja be az ÚJ STÍLUS LÉTREHOZÁSA ablakot. A STÍLUSOK ÉS FORMÁZÁS munkaablakban már ott láthatja az összes új stílusát, amelyek részben a formázás paramétereit is elárulják a kivitelükkel.

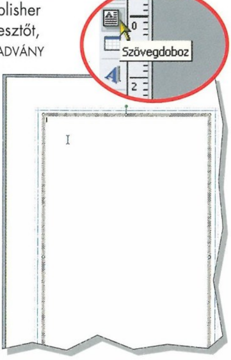


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

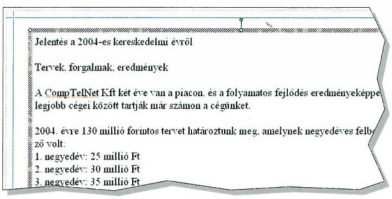
Stílusok alkalmazása egy kiadványban

A létrehozott stílusok kipróbálásához hozzon létre egy új dokumentumot, írja be a szöveget, majd az egyes stílusok alkalmazásával formázza azt egységesre.

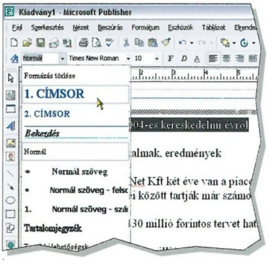
1 Indítsa el a Publisher kiadványszerkesztőt, és kattintson az ÜRES KIADVÁNY hivatkozásra, majd Kattintson a SZÖVEGDOBOZ ikonra, és rajzoljon egy négyszöget az üres lapra.



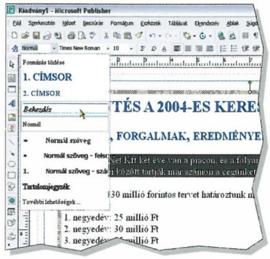
2 Írja be a jelentése szövegét. A szöveg formázásával most ne törődjön, de az új bekezdések létrehozásához nyomja meg az [Enter] billentyűt.



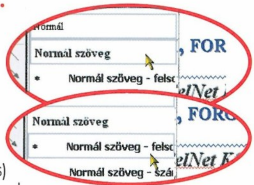
3 Jelölje ki az első sort az egérrel, és az eszköztáron kattintson a STÍLUS lefelé mutató nyilára. Ennek hatására egy lista jelenik meg, az összes alkalmazható stílussal együtt. Válassza ki az 1. CÍMSOR opciót, és kattintson rá. A kijelölt szöveg azonnal „felveszi" a formázási tulajdonságokat.



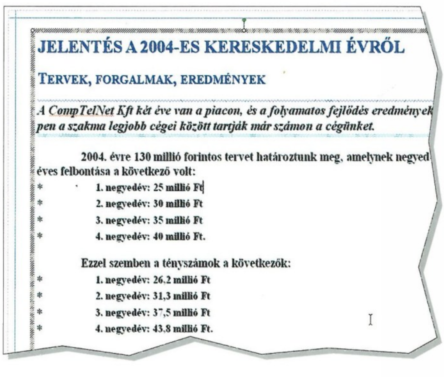
4 Egymás után alkalmazza a szövegre a különböző stílusokat. Ha valamelyik stílus nem nyeri el a tetszését, akkor nyugodtan változtassa meg a formázást a hagyományos formázóeszközökkel.



5 Mi a törzsszövegnek is létrehoztunk egy önállós stílust (NORMÁL SZÖVEG néven), valamint kialakítottuk a felsorolás (NORMÁL SZÖVEG – FELSOROLÁS) és számozás (NORMÁL SZÖVEG – SZÁMOZÁS) stílusokat is. Ne felejtkezzen el ezek alkalmazásáról sem!



6 A jelentésünk elkészült, amely a stílusok alkalmazása miatt egységes, és egyedi kivitelű lett. Mielőtt bármilyen nagyobb kiadványszerkesztési munkába kezd, hozza létre az adott dokumentumhoz felhasználandó stílusokat, hogy a szöveg formázása egyszerű, gyors és kényelmes legyen.



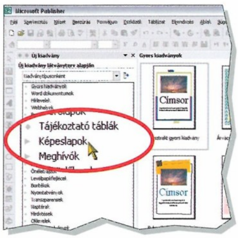
Képeslap létrehozása (1/2)

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

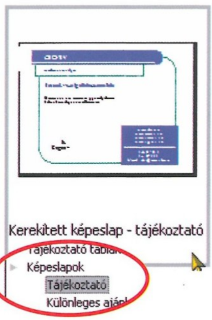
Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

A következőkben, a Publisher kiadványszerkesztő különböző lehetőségeit kihasználva elkészítünk egy képeslapot, amelyet a körlevél eszközzel címzünk meg, és színes nyomtatón nyomtatunk ki. A munka végén már csak szét kell vágnia a lapokat, majd a bélyeget felragasztva a postaládába kell dobnia a képeslapokat.

1 Indítsa el a Publisher kiadványszerkesztőt, és kattintson a képernyő bal oldalán megnyíló ÚJ KIADVÁNY munkaablakban a KÉPESLAPOK kiadványtípusra.



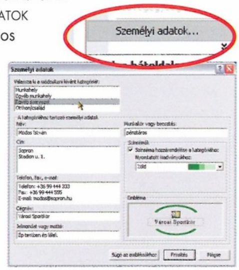
2 A lenyíló típusok közül válassza mindjárt az elsőt, a TÁJÉKOZTATÓ-t. A képernyő jobb oldalán választhat a különböző stílusokkal létrehozott, és a program alkotói által előre beállított képeslap minták közül. Jelölje meg például a KEREKÍTETT KÉPESLAP – TÁJÉKOZTATÓ mintát.



3 Kattintson a kijelölt mintára. A program néhány másodperc alatt létrehozza a kiadvány alapváltozatát, amelyen a következő lépésekben elvégezzük a szükséges módosításokat. A képeslapunk nem üres, mivel a program a személyi adatokból betöltötte az első kategória beállításait. Nekünk viszont nem erre van szükségünk!



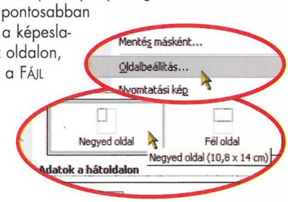
4 Semmi baj! A változtatás csak néhány egérkattintás kérdése. Kattintson a SZERKESZTÉS menüben a SZEMÉLYI ADATOK parancsra. A megnyíló – azonos megnevezésű – ablakban válassza ki azt a kategóriát, amit a képeslapján látni kíván. Az adatok beillesztéséhez kattintson az ablak jobb alsó sarkában található FRISSÍTÉS gombra.



5 A képeslap néhány pillanat alatt átalakul, és felveszi azt a színsémát, ami a kijelölt kategóriához tartozik. De megváltoznak az adatok, az embléma, sőt a jelmondat is!

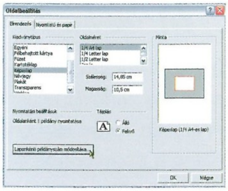


6 Mivel a képeslap kisebb mint az A4-es papír, állítsa be a méreteket is. A bal oldalon nyitva lévő munkaablak MÉRET mezejében jelölje meg a NEGYED OLDAL opciót. Ha ennél pontosabban szeretné meghatározni a képeslapok elhelyezkedését az oldalon, akkor inkább kattintson a FÁJL menü OLDALBEÁLLÍTÁS parancsára.

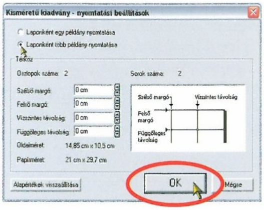


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

7 Megnyílik az OLDALBEÁLLÍTÁS ablak, amelyben először kattintson az ELRENDEZÉS lapfülre. Itt a KIADVÁNYTÍPUS ablakban láthatja, hogy a KÉPESLAP van megjelölve, illetve az OLDALMÉRET-nél az 1/4 A4 LAP az aktív. Papírpazarlás lenne azonban az A4-es lapra csak egy képeslapot nyomtatni, ezért kattintson a LAPONKÉNTI PÉLDÁNYSZÁM MÓDOSÍTÁSA gombra.

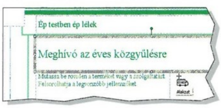


8 Megnyílik a KISMÉRETŰ KIADVÁNY ablak. Itt a felső részben jelölje meg a LAPONKÉNT TÖBB PÉLDÁNY NYOMTATÁSA opciót. Margókat most nem kell beállítania, mivel a képeslap mérete pontosan kiadja az A4-es lap teljes méretét, így térköz az egyes képeslapok között nem lesz. Kattintson az OK gombra.



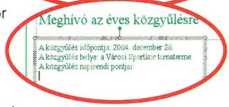
9 A képeslap még tartalmaz olyan szövegdobozokat, amelyekben általános szövegek olvashatók. Ezeket írja át a képeslapja témájának megfelelően. Kattintson az adott szövegdobozra, jelölje ki a szöveget, és írja át. Ha szükséges, akkor változtassa meg a szövegdoboz, vagy a betűk méretét.





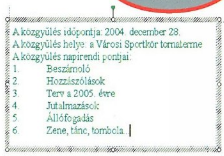
10 Az előző lépést ismételje meg mindegyik szövegdoboznál. Már többször említettük, hogy a kiadványszerkesztő abban tér el a Word szövegszerkesztőtől, hogy itt nem egyszerre az egész lapra írjuk a szöveget, hanem a kijelölt szövegdobozokba. Amikor azonban már egy szövegdobozban dolgozik, akkor a szövegbeviteli munka semmiben sem tér a szövegszerkesztő programoktól. A formázási eszközök úgy működnek, mintha Wordben dolgozna.





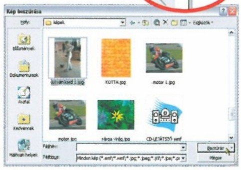
11 Az előbbi pont megállapításai vonatkoznak a számozásra és a felsorolásra is. Ha a szövegben például egy számozott listát kíván elhelyezni, akkor előbb nyomja le az [Enter] billentyűt, hogy a következő sorba jusson, majd kattintson az eszköztáron található SZÁMOZÁS parancsikonra. Írja be az első pont szövegét, majd ismételten nyomja le az [Enter] billentyűt, és folytassa a második pontnál.





12 Díszítse a képeslapját még egy, a témához kapcsolódó képpel is. Ehhez először kattintson az OBJEKTUMOK eszköztárban a KÉPDOBOZ parancsikonra, és rajzoljon egy akkora négyszöget, mint amekkora képet szeretne beilleszteni (a program automatikusan erre a méretre zsugorítja a nagyobb méretű képeket is). Ahogy elengedi az egérgombot, megnyílik a KÉP BESZÚRÁSA ablak. Keresse meg a beillesztendő képet, jelölje ki, majd kattintson a BESZÚRÁS gombra.

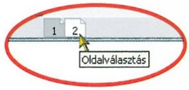




13 Állítsa be a kép méretét. A zöld pontnál fogva akár el is forgathatja azt. Ezzel elkészült a képeslap egyik oldala. Mielőtt átkapcsol a másik oldalra, ellenőrizzen le minden szövegdobozt és adatot.



14 A képeslap másik oldalára való átkapcsoláshoz használja az oldalválasztó ikonokat, amelyeket az ablak alsó részén, az állapotsoron talál meg. Egyszerűen csak kattintson rá a 2-es számra. A munkát egy következő kártyán folytatjuk.



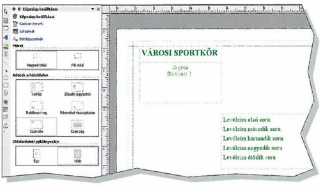
Képeslap létrehozása (2/2)

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

Folytassuk a korábban megkezdett munkát a képeslapon. A visszaigazolásra vonatkozó információk beszúrása mellett, a képeslap megcímzéséhez a körlevél eszközt is használjuk.

1 A címzést tartalmazó oldalon nincs sok előre beállított objektum. Viszont itt is van lehetőség arra, hogy a program segítsen az üres helyek kitöltésében. A bal oldali munkaablak ADATOK A HÁTOLDALON mezejében hat opció közül választhat. Alapértelmezésben a CSAK CÍM opció aktív.



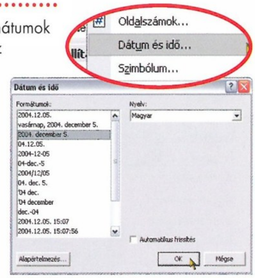
2 Próbálja ki, hogy az egyes opciók milyen elemeket illesztenek be a képeslap hátoldalára. Ha például egy céges kiadványt készítene, és valamilyen termékekre szeretné felhívni a címzettek figyelmét, akkor javasoljuk, hogy használja a REKLÁMSZÖVEG opciót. Ezzel információkat helyezhet el a termékekről a képeslapon.



3 Mivel mi a képeslapunkat arra is szeretnénk felhasználni, hogy felhívjuk meghívottak figyelmét az eseményen való részvételük visszaigazolásának szükségességére, ezért mi a RÉSZVÉTEL VISSZAJELZÉSE opciót jelöltük meg. A program beszúrja az ehhez szükséges szövegdobozokat.



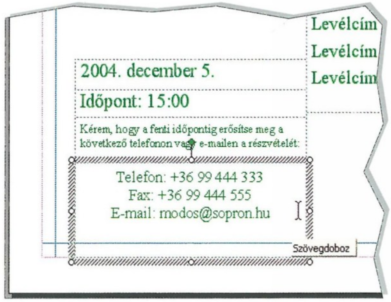
4 A dátum és időformátumok megváltoztatásához kattintson a BESZÚRÁS menü DÁTUM ÉS IDŐ parancsára. A megnyíló – azonos nevű – ablakban válasszon ki egy megfelelő formátumot, majd kattintson az OK gombra.



5 A dátum és időpont alatti dobozba írja be a visszaigazolás kérelmére vonatkozó szöveget. Erre a mi esetünkben azért van szükség, hogy az előkészületek folyamán pontosan tudjuk, hogy hány résztvevője lesz a rendezvénynek.

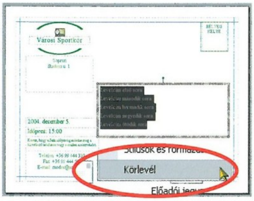


6 A legalsó szövegdoboz a visszaigazoláshoz szükséges telefon és faxszámokat, valamint az e-mail címet tartalmazza. Ha Ön a szervező, akkor ide még beszúrhatja a saját mobiltelefonja számát is.

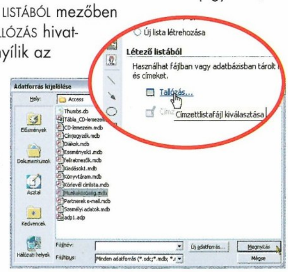


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

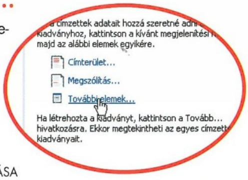
7 Már csak a képeslapok megcímzése maradt hátra. Kattintson a szövegdobozra, jelölje ki az alapértelmezett szöveget, és törölje ki, mivel nekünk egyszerre több képeslapot is meg kell címezni, és ezért a körlevél eszközt fogjuk alkalmazni. Kattintson a munkalap lefelé mutató nyilára, majd a legördülő menüből válassza ki a KÖRLEVÉL parancsot.

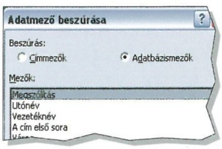


8 A megnyíló munkaablakban válasszon az opciók közül. Ha már van kész címjegyzéke, akkor a LÉTEZŐ LISTÁBÓL mezőben kattintson a TALLÓZÁS hivatkozásra. Megnyílik az ADATFORRÁS KIJELÖLÉSE ablak, amelyben keresse meg a címjegyzéket, jelölje ki, majd kattintson a MEGNYITÁS gombra.



9 A címzés mezőinek beillesztéséhez lépjen tovább a körlevél varázslóban, majd kattintson a TOVÁBBI ELEMEK hivatkozásra. Az ADATMEZŐ BESZÚRÁSA ablak nyílik meg. Itt jelölje meg az ADATBÁZISMEZŐK opciót, és egyenként szúrja be az adatmezőket. Kezdje a MEGSZÓLÍTÁS-sal.





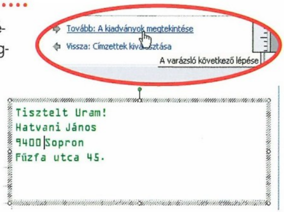
10 Az ablak segítségével szúrja be egymás után az összes adatmezőt, amely a képeslap megcímzéséhez szükséges. Ha végzett, akkor kattintson az ablak jobb alsó sarkában található BEZÁRÁS gombra.



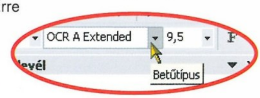
11 Mivel beszúráskor az egyes mezők egymástól elválasztás nélkül kerültek a szövegdobozba, csináljon rendet. Vigye az egérkurzort a mezők közé. Ha az adott mező az előzővel egy sorba kerül (például a VEZETÉKNÉV és az UTÓNÉV esetében), akkor csak egy szóközt szúrjon be, de ha a mezőnek a következő sorban kell kerülnie, akkor nyomja meg az [Enter] billentyűt.

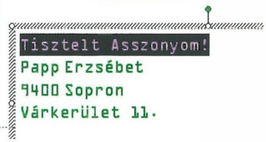


12 Elkészült a képeslapok megcímzése. A körlevél munkaablak alsó részén kattintson a TOVÁBB: A KIADVÁNYOK MEGTEKINTÉSE hivatkozásra. A címzés szövegdobozban most egymás után megjelennek az adatbázisában található személyek adatai. Természetesen arra is módja van, hogy bizonyos címzetteket kihagyjon, tehát ne küldjön nekik képeslapot.



13 A képeslap címeket tartalmazó szövegdoboz különleges betűtípust tartalmaz, mégpedig az OCR A EXTENDED fontot. Erre azért van szükség, hogy a posta levélfeldolgozó automatája könnyebben el tudja „olvasni" a címzést.





14 Úgy tűnik, hogy már teljesen kész a képeslap. Ha szeretné megtekinteni a végeredményt a nyomtatás előtt, akkor kattintson a NYOMTATÁSI KÉP parancsikonra. A nyomtatás kétoldalas lesz, ezért ügyeljen arra, hogy a papírlap a nyomtatóba való visszahelyezéskor helyesen legyen tájolva.



NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

A kiadványtesztelő

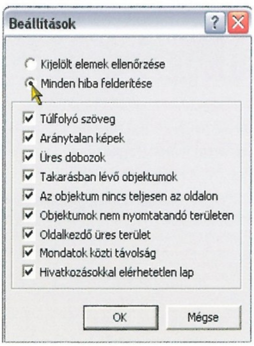
A Publisher kiadványszerkesztő programmal készített dokumentum az alkalmazott objektumok sokasága miatt rendkívül összetett is lehet. Ilyenkor már nem elegendő a kiadvány nyomtatása előtt a kész munka megtekintése a hibák felfedéséhez, hiszen könnyedén átugorhat egy olyan hibát, ami csak a nyomtatás után derül ki (például valamilyen objektum túlnyúlik a nyomtatandó területén). Az ilyen, és ehhez hasonló, hibák elkerülése miatt a programot a fejlesztői ellátták egy új funkcióval, a kiadványtesztelővel.

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

A kiadvány elkészülte után, a Publisher kiadványtesztelő eszközének segítségével gondoskodhat arról, hogy a nyomtatott anyagban ne fordulhassanak elő zavaró hibák (ami miatt esetleg a több száz, vagy ezer példányban kinyomtatott kiadványt a javítás után ismét ki kellene nyomtatni). Ilyen hibák lehetnek például üres szöveg- vagy képdobozok, egymás takarásában lévő objektumok, túlfolyó szövegek, nyomtatási területen kívülre eső elemek.

A kiadványtesztelő indítása

Az elkészült kiadvány leellenőrzéséhez indítsa el a kiadványtesztelőt. Kattintson ehhez az ESZKÖZÖK menüre, majd válassza a KIADVÁNYTESZTELŐ parancsot. A megnyíló azonos nevű ablakban megadhatja, hogy mely oldalakat ellenőrizze le a program. Ne zárja be azonnal az ablakot, mert előbb be kell állítani azt, hogy mely látványelemeket ellenőrizze le a Publisher. Ehhez kattintson a BEÁLLÍTÁSOK gombra. A megnyíló ablakban alapbeállításban a KIJELÖLT ELEMEK ELLENŐRZÉSE opció van megjelölve (tehát megjelölheti, vagy kikapcsolhatja az adott elem ellenőrzését). Ha rákattint a MINDEN HIBA FELDERÍTÉSE opcióra, akkor az összes lehetséges hibát felfedi a program.



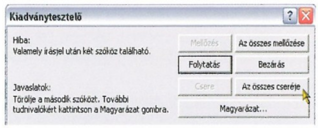
A kívánt beállítások megadása után kattintson az OK gombra, és tegye ezt az ismételten megnyíló KIADVÁNYTESZTELŐ ablakban is. A program lépésről lépésre megjeleníti a kiadványában található hibákat, és tanácsot ad az elhárításukra is. Ha szeretne többet megtudni az adott hibáról, akkor kattintson a MAGYARÁZAT gombra. Megnyílik a Publisher SÚGÓ, amely részletesebb információkkal szolgál a hibáról, és a kijavításukról.

Kétbetűs szóközök

Még a gyakorlott gépelők esetében is előfordul, hogy a szavak, vagy a mondatok közé két szóközt szúrnak be. A hivatásos tipográfusok és kiadványszerkesztők azonban mindig csak egy szóközt használnak a szavak között, még a mondat végén is. Ez azért van így, mert a betűkészletek úgy vannak megtervezve, hogy akkor mutassanak a legjobban, ha egy szóköz van a szavak között. Ha a KIADVÁNYTESZTELŐ ablakban a VALAMELY ÍRÁSJEL UTÁN KÉT SZÓKÖZ TALÁLHATÓ feliratot látja, akkor éppen ilyen hibát talált a program.

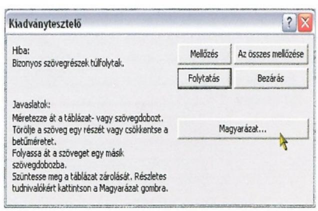
Ha minden írásjel utáni fölösleges szóközt el szeretne távolítani a kiadványból, kattintson a KIADVÁNYTESZTELŐ párbeszédpanel AZ ÖSSZES CSERÉJE gombjára.

Ha egyetlen írásjel mögül szeretné eltávolítani a fölösleges szóközt, kattintson a CSERE gombra. Ha nem érhető el a CSERE és a MELLŐZÉS gomb, az azt jelenti, hogy valahova máshova kattintott a kiadványon belül azután, hogy a kiadványtesztelő kijelölte a fölösleges szóközt tartalmazó szövegdobozt. Ha a FOLYTATÁS gombra kattint, újra elérhetővé válnak ezek a gombok.



Túlfolyó szöveg

Ha egy szövegdobozban több szöveg van, mint amennyit meg tud jeleníteni, a Microsoft Publisher a láthatatlan túlfolyóban tárolja a további szöveget. A szöveget a szövegdoboz megnagyobbításával, a betűméret csökkentésével, a szövegdobozon belüli margók módosításával, vagy a szöveg törlésével távolíthatja el a túlfolyóból.

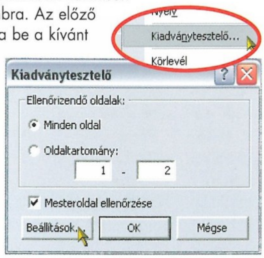


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

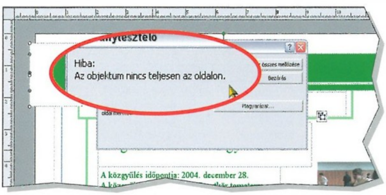
A kiadványtesztelő alkalmazása

A következőkben a korábban elkészített képeslap kiadványunkat alkalmazva mutatjuk be a kiadványtesztelő alkalmazását.

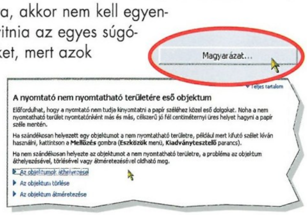
1 Nyisson meg egy kész, és kellően összetett kiadványt, majd kattintson az ESZKÖZÖK menüben a KIADVÁNYTESZTELŐ parancsra. A megnyíló KIADVÁNYTESZTELŐ ablakban kattintson a BEÁLLÍTÁSOK gombra. Az előző oldal szerint állítsa be a kívánt hibakeresési opciókat, és kattintson mindkét ablakban az OK gombra.



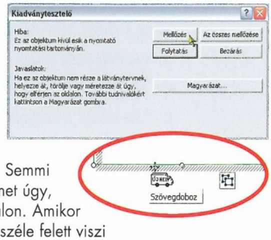
2 Elindul a Publisher program kiadványtesztelője, és szinte azonnal meg is jelenik az első hiba: AZ OBJEKTUM NINCS TELJESEN AZ OLDALON. A párbeszédlap azonnal tanácsot is ad a hiba elhárítására: helyezze át az objektumot, vagy növelje meg az oldal méretét. Ha a MELLŐZÉS gombra kattint, akkor a program figyelmen kívül hagyja a hibát (ami egy üres szövegdoboz esetén talán nem is hiba).



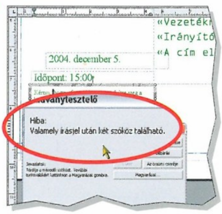
3 Ha szeretne több információt olvasni a hibáról, akkor kattintson a MAGYARÁZAT gombra. Erre megnyílik a Publisher program súgója. Ha rákattint a jobb felső sarokban található TELJES TARTALOM hivatkozásra, akkor nem kell egyenként megnyitnia az egyes súgóbekezdéseket, mert azok egyszerre láthatóvá válnak.



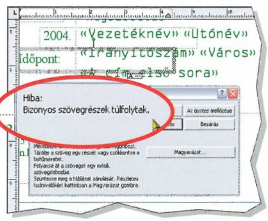
4 A következő lépésben arról tájékoztat bennünket a KIADVÁNYTESZTELŐ ablak, hogy az adott objektum kívül esik a csatlakoztatott nyomtató nyomtatási tartományán. Semmi baj! Helyezze át az elemet úgy, hogy az elférjen az oldalon. Amikor az egérkurzort a doboz széle felett viszi el, akkor az egy kis teherautóvá változik. Ez jelzi, hogy az objektumot új helyre húzhatja.



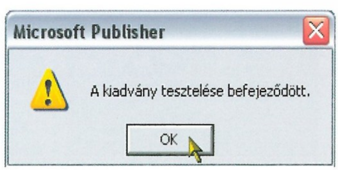
5 A következőkben az előző oldalon már említett kétbetűs szóköz hibájára hívja fel figyelmünket a program. Javítsa ki ezt a hibát is, és lépjen tovább!



6 Újabb hiba! Most a túlfolyó szövegrészekbe ütközött a hibakereső. Méretezze át a táblázatot, vagy szövegdobozt, esetleg csökkentse a betűméretet. Ha más megoldást nem talál, akkor folytassa a szöveget egy újabb szövegdobozban.



7 Na végre! Sikerült az összes hibát kijavítani a kiadványunkban (erről tájékoztatja a megjelenő ki ablak). Már csak a nyomtatás van hátra, de erről bővebben majd egy következő kártyán.



Dokumentumok nyomtatása (1/2)

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

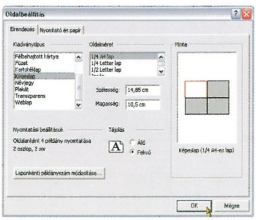
Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

A kiadványszerkesztő programokkal készített dokumentumok elsősorban nyomtatási célokra készülnek, és nem arra, hogy azokat képernyőn jelenítsék meg. A Publisher program a nyomtatási munkákat leegyszerűsíti és megkönnyíti.

A kívánt nyomtatási minőségtől függ, hogy Ön melyik beállítást választja nyomtatás előtt. A legtöbb beállítás a nyomtató speciális lehetőségeit érinti. A nyomtatandó dokumentumot egy fájlba is átirányíthatja, amelyet elküldhet egy nyomdának, akik a kiadványát a legjobb feltételeket biztosítva sokszorosítják.

Nyomtatási kép

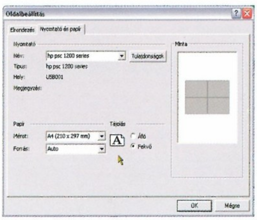
Egy kiadvány kinyomtatása előtt, azt feltétlenül formázza meg. A FÁJL menüpont alatti OLDALBEÁLLÍTÁS paranccsal egy párbeszédpanelt nyithat meg, amelyben az ELRENDEZÉS lapon a nyomtatási nézetet, a papírméretet, és az oldal tájolását állíthatja be. Itt a szokásos DIN A4 formátumon kívül további papírméreteket is meg lehet adni. Egy képeslapot például a lap közepére nyomtathat ki, amelyet kivágási körvonallal is megjelölhet, amely majd segíteni fog a dokumentum pontos kivágásakor. Lehetőség van ugyanakkor arra is, hogy ugyanebből a képeslapból egyszerre négy példányt készítsen egy lapra.



Nyomtató és papír beállítása

A második lépésben a különböző nyomtatókhoz kapcsolódó beállításokat lehet megváltoztatni. Válassza ehhez a FÁJL menüpont alatti OLDALBEÁLLÍTÁS parancsot, és kattintson a NYOMTATÓ ÉS PAPÍR lapfülre. Az alapbeállítások azt a nyomtatót érintik, amelyet Ön a Windows operációs rendszerben alapértelmezettként határozott meg. Ez vonatkozik a papír méretére, tájolására és adagolására is.

Minden ebben a párbeszédpanelben végrehajtott változtatás csak az éppen aktív dokumentumot érinti, a Windows egyéb nyomatási beállításait nem befolyásolják.



Nyomda megbízása

Különböző megoldások kínálkoznak, ha az asztali nyomtató nyújtotta lehetőségekhez képest jobb minőséget kíván elérni, vagy nagy példányszámban szeretné kiadványait kinyomtatni.

- A dokumentumok asztali nyomtatón történő kinyomtatása sokáig tarthat és drága, és a rendelkezésre álló papírok kínálata is jelentős mértékben korlátozott. Névjegykártyákat például keményebb, karton jellegű papírra szoktak nyomtatni, a prospektusok pedig fényes papírt igényelnek. Még ha be is tudja szerezni ezeket a papírokat, akkor sem biztosított a siker, mert lehet, hogy a nyomtatója nem támogatja ezeket a nyomdában használatos papírminőségeket.
- Közepes példányszámnál (száz példány körül), a fénymásolat költségtakarékosabb megoldást nyújthat, ezért ha fekete-fehér kiadványt kíván sokszorosítani, akkor elegendő egy példányt kiváló minőségben kinyomtatni, a többit pedig nyugodtan rábízhatja a nagy teljesítményű másológépekkel rendelkező üzletek valamelyikére.
- Ha nagyobb példányszámra (több száz), vagy színes kiadványokra lenne szüksége, akkor inkább forduljon nyomdához. Ott minden típusú dokumentumot kinyomtatnak Önnek. Ehhez viszont szükséges az, hogy a kiadványait a Publisherben gondosan, és aprólékosan készítse elő a nyomdai munkákhoz.

Kiadványok előkészítése nyomdába küldéshez

A nyomdában minden dokumentumot jobb minőségben nyomtatnak ki, mintha a munkát Ön az otthoni nyomtatóján végezné el. A FÁJL menüben találja az ÚTICSOMAG opciót, amelyet megnyitva két lehetőség közül választhat: ÁTVITEL MÁS SZÁMÍTÓGÉPRE és NYOMDÁBA VITEL. Az első opció kiválasztása esetén az úticsomag varázsló segít Önnek abban, hogy az elkészült kiadványt másik számítógépre tudja átvinni (például a nagyméretű kiadványokat úgy osztja fel, hogy azok több hajlékonylemezre kerüljenek). Amennyiben a második opció mellett dönt, akkor a varázsló a fájlokat kereskedelmi nyomtatásra készíti elő. Ez a következő feladatokból áll: nagyméretű kiadványok felosztása, True-

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Type betűtípusok beágyazása, csatolt képek felvétele, beágyazott képek



csatolása, összetett és színrebontott levonatok nyomtatása.

Amennyiben a kiválasztott nyomda nem rendelkezne a Publisher programmal, úgy egy általános fájlt is elkészíthet, amelyet minden rendszer tud kezelni. A MENTÉS MÁSKÉNT paranccsal, az azonos nevű párbeszédablakban egy PostScript fájlt (*.ps) is készíthet, amelyet a PostScript nyomtatók vagy a filmlevilágító berendezések is el tudnak olvasni. Ha ezt a fájlt elkészítette, akkor később már semmit sem tud megváltoztatni a kiadvány tartalmán. Ügyeljen ezért nagyon arra, hogy minden úgy nézzen ki, ahogy Ön szeretné.



A nyomtatás párbeszédpanel

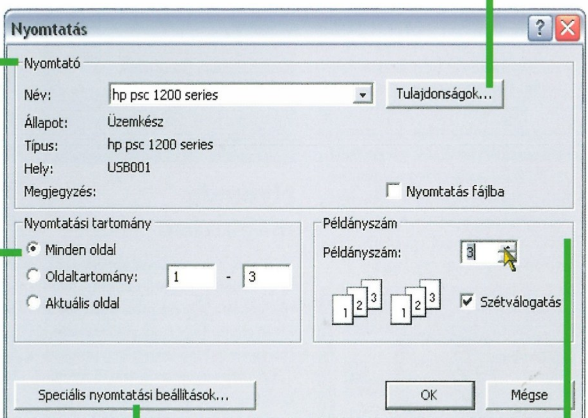
A következőkben a NYOMTATÁS párbeszédpanel beállításait mutatjuk be. Az alapbeállításokat a Windows operációs rendszerben alapértelmezett nyomtató határozza meg.

Nyomtató

Válasszon ki egy nyomtatót a legördülő listából. Ennek tulajdonságait a jobbra található TULAJDONSÁGOK gombra kattintva állíthatja be. Ha kipipálja a NYOMTATÁS FÁJLBA jelölőnégyzetet, akkor egy olyan fájl készíthet el, amelyet egy másik számítógép is ki tud nyomtatni.

Tulajdonságok

A nyomtató kiválasztása után itt beállíthatja a nyomtatási minőséget, a papírtípust, a tájolást valamint a papírméretet. Elképzelhető, hogy rendelkezésére áll a nyomtató közvetlen elérését lehetővé tévő lap is.



Nyomtatási tartomány

Itt határozhatja meg, hogy minden oldalt, az aktuális oldalt, vagy csak bizonyos oldalakat szeretne-e kinyomtatni.

Speciális nyomtatási beállítások

Ezzel a gombbal nyithatja meg azt a párbeszédablakot, ahol különböző egyéb nyomtatási beállítást végezhet még el (például a nyomdai jeleket, és kifutásokat).

Példányszám

Itt adhatja meg, hogy kiadványát hány példányszámban szeretné kinyomtatni. Nagyobb példányszám esetén jelölje meg a SZÉTVÁLOGATÁS opciót, hogy a nyomtató tálcájából már sorbarakott kiadványokat vehessen ki.

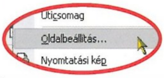
Dokumentumok nyomtatása (2/2)

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

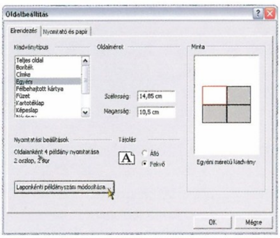
Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

A következő gyakorlatban megmutatjuk Önnek, hogy mire kell odafigyelnie egy A4-es lapnál kisebb, és fekvő dokumentum kinyomtatásánál.

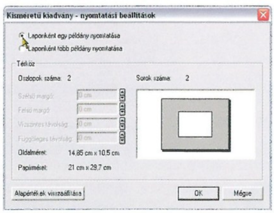
1 Nyisson meg egy kiadványt, amit már korábban elkészített. A dokumentum kinyomtatását egy A4-nél kisebb lapra szeretné elvégezni, ezért a FÁJL menüben keresse meg az OLDALBEÁLLÍTÁS parancsot, és kattintson rá.



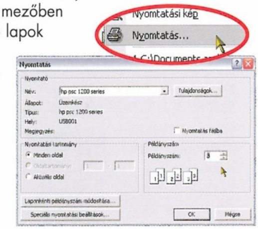
2 Megnyílik az OLDALBEÁLLÍTÁS párbeszédlap. Az ELRENDEZÉS lapon, a KIADVÁNYTÍPUS listában kattintson az egyéni opcióra, majd írja be a SZÉLESSÉG és a MAGASSÁG értékét (14,85 és 10,5 cm), és ne felejtse el megjelölni a TÁJOLÁS mezőben a FEKVŐ opciót. Mivel a beírt méretek alapján a program automatikusan négy példányt nyomtatna egy lapra (mi pedig csak egyet szeretnénk), ezért kattintson a LAPONKÉNTI PÉLDÁNYSZÁM MÓDOSÍTÁSA gombra.



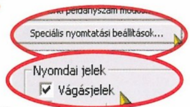
3 Ennek hatására a KISMÉRETŰ KIADVÁNY – NYOMTATÁSI BEÁLLÍTÁSOK párbeszédlap nyílik meg. Ahhoz, hogy egy A4-es lapon csak egy dokumentumot nyomtasson ki, kattintson a LAPONKÉNT EGY PÉLDÁNY NYOMTATÁSA opció jelölőgombjára, majd az OK gombra.



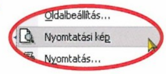
4 A lap beállítása már megtörtént, de még be kell állítani a nyomtatási paramétereket is. A FÁJL menüben kattintson a NYOMTATÁS parancsra. Megnyílik a NYOMTATÁS párbeszédlap, ahol a NYOMTATÓ mezőben először válassza ki a listából a nyomtatót, majd a PÉLDÁNYSZÁM mezőben állítsa be a kinyomtatandó lapok számát. Ha dokumentuma több oldalas, akkor jelölje meg a MINDEN OLDAL opciót is.



5 A további paraméterek beállításához kattintson a SPECIÁLIS NYOMTATÁSI BEÁLLÍTÁSOK gombra, és a megnyíló ablakban a NYOMDAI JELEK mezőben jelölje meg a VÁGÁSJELEK opciót. Erre azért van szükség, hogy a nyomtatás után könnyebben ki tudja vágni a lapból kiadványát.



6 Ha szeretné megtekinteni az eddigi beállításokat, akkor a FÁJL menüben kattintson a NYOMTATÁSI KÉP parancsra. A megnyíló ablakban teljes szépségében láthatja kiadványát, amely az A4-es lap közepén helyezkedik el. A dokumentum sarkaiban láthatja az előző lépésben beállított vágásjeleket is. Kattintson az eszköztárban a NYOMTATÁS gombra, és rövid idő múlva a nyomtatója tálcájából kiveheti a kész kiadványt.





JELENTÉS A 2004-ES KERESKEDELMI ÉVRŐL

TERVEK, FORGALMAK, EREDMÉNYEK

A COMPTELNET KFT KÉT ÉVE VAN A PIACON, ÉS A FOLYAMATOS FEJLŐDÉS EREDMÉNYEKÉPPEN A SZAKMA LEGJOBB CÉGEI KÖZÖTT TARTJÁK MÁR SZÁMON A CÉGÜNKET.

- 1. negyedév: 25 millió Ft
- 2. negyedév: 30 millió Ft
- 3. negyedév: 35 millió Ft
- 4. negyedév: 40 millió Ft

TIPP

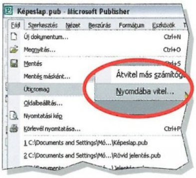
A nyomtatók csak nagyon ritkán képesek a papír legszélére is nyomtatni. Kiderítheti, hogy mekkora a nyomtatható felület, ha egy A4 méretű szürke téglalapot ábrázoló dokumentumot nyomtat ki.

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

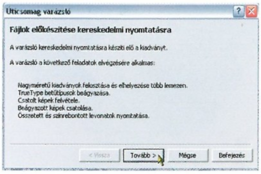
Kiadvány nyomdába vitele

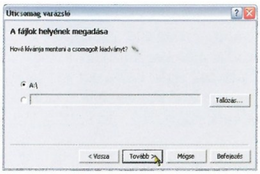
Ha úgy dönt, hogy a kiadványa nagy példányszáma, vagy az elvárt kiváló minőség miatt a dokumentumot nem az asztali nyomtatóján nyomtatja ki, akkor a következő lépéseket végezze el a Publisher programban.

1 Nyisson meg azt a kiadványt, amelyet nyomdába kíván küldeni, és a FÁJL menüben kattintson az ÚTICSOMAG sorra, majd válassza a NYOMDÁBA VITEL parancsot.

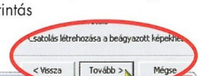


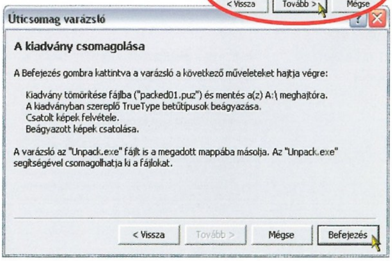
2 Megnyílik az ÚTICSOMAG VARÁZSLÓ ablaka, amely tájékoztatja arról, hogy mit fog tenni a kiadvány nyomtatásra való előkészítése folyamán. Kattintson a TOVÁBB gombra. Adja meg azt a helyet, ahová a varázsló elmentheti a dokumentumhoz tartozó fájlokat. Az egyszerűség kedvéért mi azonnal egy hajlékonylemezre mentjük az adatokat (A:). Kattintson ismét a TOVÁBB gombra.



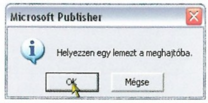


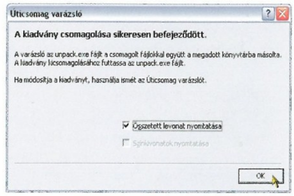
3 A következő ablakban hagyja megjelölve a megjelenő három opciót, és kattintson a TOVÁBB gombra. A következő ablak tájékoztatja arról, hogy a BEFEJEZÉS gombra való kattintás után mit tesz a varázsló.





4 A program felszólítja, hogy helyezzen be egy lemezt a meghajtóba, majd az OK gomb megnyomása után a varázsló a hajlékonylemezre menti a kiadvány adatait. Végül egy ablak tájékoztatja arról, hogy a kiadvány csomagolása sikeresen befejeződött. Kattintson az OK gombra.

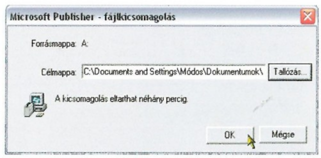




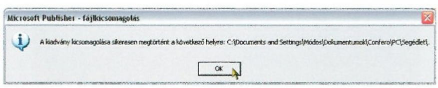
5 Vegye ki a lemezt a meghajtóból, és vigye el azt a nyomdába. A nyomda számítógépébe helyezze be a lemezt, és nyissa meg annak tartalmát. Itt három fájlt talál: az UNPACK.EXE, a tömörített fájlok kicsomagolásához használható program, a README.EXE egy információs fájl, a PACKED01.PUZ nevű tömörített fájl a kiadványt, a beágyazott betűtípusokat, és a csatolt képeket tartalmazza. Ha a csomagolt kiadvány egynél több lemezen található, a PACKED01.PUZ több lemezen helyezkedik el.



6 Kattintson duplán az UNPACK.EXE fájlra. Elindul a fájl kicsomagolása. Az adatok helyének megadásához kattintson a TALLÓZÁS gombra, és jelöljön ki egy célmappát, majd kattontson az OK gombra.



7 A program kicsomagolja a hajlékonylemezen tárolt adatokat. A többit bízza a nyomdászra, aki kiadványát a kért példányszámban, az igényelt papírtípusra, és kiváló minőségben kinyomtatja.



AH 634 -108-07

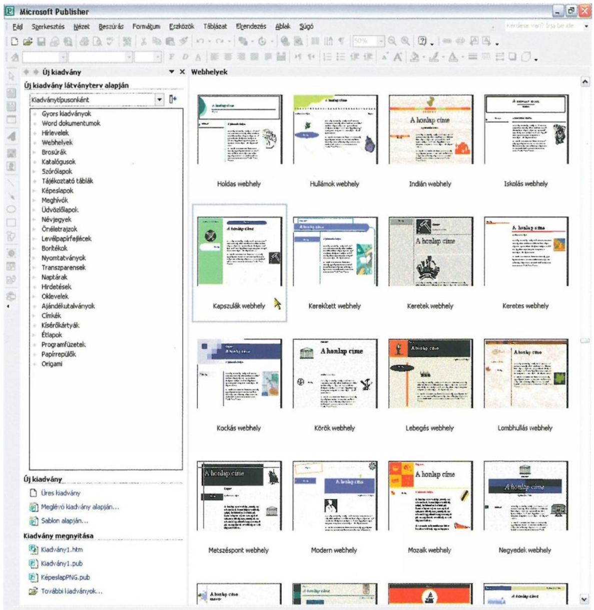
Webhely készítése (1/4)

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

Nyilván sokszor találkozott már különböző kiadványokban és reklámokban webcímekkel, amelyek „www" rövidítéssel kezdődnek. Ma már úgy tűnik, hogy mindenkinek van saját webhelye. Igaz ez Önre, vagy a cégére is? Ha nem, akkor itt az ideje, hogy elkészítse első webhelyét a Publisher kiadványszerkesztő program segítségével.

Mielőtt belevágnánk a webhely megszerkesztésébe, néhány olyan fontos dologra szeretnénk felhívni figyelmét, aminek ismerete szükséges ahhoz, hogy tisztában legyen az Internet, és a weblapok működésével.



World Wide Web

A „www" a fejezetcímben szereplő angol kifejezés (magyar fordítása: világháló) rövidítése. Gyakorlatilag a web volt az, ami 1992-ben megnyitotta a világhálót azon felhasználók felé is, akik azelőtt még a számítógépet sem használták. A web az információkat oldalanként jeleníti meg (ezek láthatók a képernyőjén), ugyanúgy, mint a szövegszerkesztők. Az oldalak azonban nem csak szövegeket, hanem képeket, animációkat, hangokat és sok minden mást is tartalmaznak. A weblapokon gyakran talál különböző hivatkozásokat (vagy más néven linkeket), amelyekre rákattintva egy másik oldalra, egy dokumentumrészletre, egy képre stb. ugorhat át.

Böngészők

Az Internet végtelen vizein való szörföléshez böngésző (browser) program szükséges. A böngészők olyan speciális olvasó programok, amelyek a világhálón elhelyezett webdokumnetumok tartalmára és megjelenítésére vonatkozó szabványokat (protokollokat) ismerik. A világon a legelterjedtebb böngésző a Microsoft cég operációs rendszerébe integrált Internet Explorer program. A másik ismert böngésző, a Netscape Navigator mellett olyan új fejlesztések is megjelentek, mint a Firefox, a Maxthon, a Mozilla, vagy az Opera. Ez utóbbiak rendkívül nagy előnye, hogy a Microsoft böngésző megtámadásához kifejlesztett vírusokkal szemben védettek.

Kapcsolati sebesség

Biztos Önnel is gyakran előfordult már, hogy amikor a böngészője címsorába begépelte egy honlap címét, és az UGRÁS gombra kattintott, a képernyőn sokáig nem jelent meg semmi. Ez elsősorban a kis kapcsolati sebességre, és a hálózat leterheltségére utaló jelenség. A jelenlegi nagy méretű multimédiás információk (képek, zenék, animációk, videók), és a látványos web oldalak átviteléhez jelentős kapacitások szükségesek. Ma már szinte senki sem vásárol faxmodemet (ami még néhány éve egyetlen lehetőség volt az internetezéshez), hanem a gyorsabb megoldások közül választanak (ADSL, vagy kábel). Ez utóbbiak lehetővé teszik a gyors adatátvitelt (akár 1024 kb/s vagy ennél nagyobb sebességgel is), amelyeket akár on-line tévézésre, vagy filmnézésre is lehet már alkalmazni.

ISBN 2.83302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Webhely előkészítése

Az internetes webhely hatékony lehetőséget biztosít az ügyfelekkel és a vevőkkel való kapcsolattartásban. Vágjon bele a nagy munkába, és hozza létre cégének első webhelyét!

1

Nyissa meg a Publisher programot, és a képernyő bal oldalán található ÚJ KIADVÁNY munkaablakban kattintson a WEBHELYEK opcióra. A jobb oldalon megnyíló WEBHELYEK választékból keressen magának egy előkészített webhelyet és kattintson rá.



2

A program pár pillanat alatt létrehozza azt a sablont, amelybe majd beírhatja a cégére vonatkozó adatokat. Ha szeretné látni, hogy a kiválasztott webhely-sablon milyen lesz a böngészőjében, akkor a FÁJL menüben kattintson a MEGTEKINTÉS WEBLAPKÉNT parancsra.



3

Automatikusan megnyílik az alapértelmezettként beállított böngészőprogramja (esetünkben az Internet Explorer), és a sablon most már weblapként látható a képernyőjén. Természetesen ez a weblap még messze van attól, hogy kijelenthesse: „Kész az első webhelyem", de az első benyomások nagyon fontosak a további munkához. Egyszerűbb a sablon megváltoztatása még a munka kezdetén, mint amikor már az utolsó simításokat végzi a lapokon.



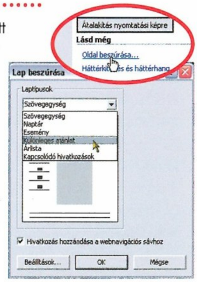
4

Zárja be a böngészője ablakát, és térjen vissza a Publisher programhoz. Bizonyos adatokat nem kell a webhelyen mindig kitöltenie, ha igénybe veszi a program automatikus szolgáltatásait. Kattintson a BESZÚRÁS menüben a SZEMÉLYI ADATOK parancsra, majd a megnyíló ablakban válassza ki azt a kategóriát (céget), amelyiknek a webhelyét készíti, majd az előre beírt adatok alkalmazásához kattintson a FRISSÍTÉS gombra. A későbbiekben ezek az adatok és stílusok automatikusan megjelennek a beszúrt lapok megfelelő helyein is.



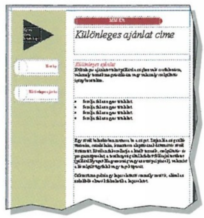
5

A program előre elkészített sablonjai csak a honlapot (első lapot) tartalmazzák, ezért a webhelye kibővítéséhez oldalakat kell beszúrnia. A stílusnak megfelelően előkészített oldalak beillesztéséhez kattintson a munkaablak alsó részén található OLDAL BESZÚRÁSA hivatkozásra. Megnyílik a LAP BESZÚRÁSA párbeszédlap, amelynek LAPTÍPUSOK nevű listájából válasszon ki egyet, és kattintson az OK gombra.



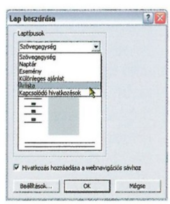
6

A program azonnal létrehozza a kiválasztott stílusnak megfelelő weblapot, és ha az előző pontban megjelölte a HIVATKOZÁS HOZZÁADÁSA A WEBNAVIGÁCIÓS SÁVHOZ opciót, akkor az összes lapon megjelenik a beszúrt weblap elérésére szolgáló gomb is (esetünkben: KÜLÖNLEGES AJÁNLAT).



7

Az 5. pontnak megfelelően szúrjon be ezzel az eszközzel annyi előkészített lapot, amennyit tervezett a webhelyéhez.



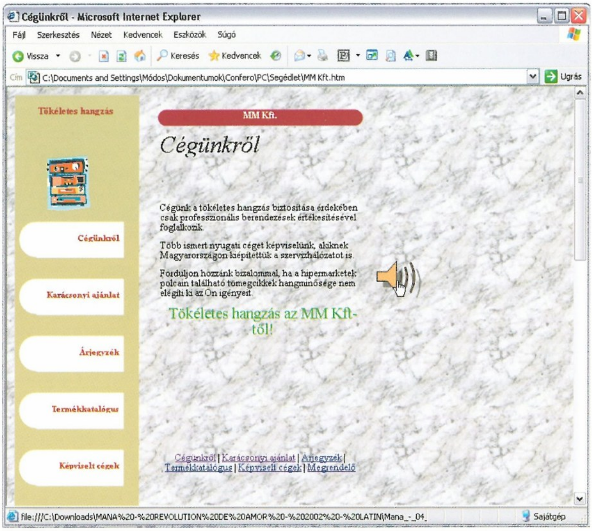
Webhely készítése (2/4)

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

Folytassuk az előző kártyán megkezdett munkát, de előtte még ismerkedjen meg néhány, a webhez, és az internetezéshez kapcsolódó kifejezés jelentésével.

Az Internet gyors, egyszerű, és olcsó információátvitelt és véleménycserét tesz lehetővé. Állandóan növekvő jelentőségének, és társadalmi, valamint gazdasági hatásának köszönhetően az Internet korunk egyik legfontosabb információs eszközévé vált. És a fejlődése a vírusok és a hackerek támadásainak ellenére is töretlen.



Webhelyek

A webhely olyan fájl, vagy fájlcsoport, amely egy, a világhálóhoz állandóan kapcsolódó számítógépen (úgynevezett szerveren) található. A webhelyek készítésére a HTML (HyperText Markup Language, magyarul hipertext-jelölőnyelv) nyelvet használják a webhelyek fejlesztői. Ne ijedjen meg, nem kell azonban a webhelye létrehozásához előbb elsajátítani a HTML programozási nyelvet, mert léteznek olyan programok is (ilyen a MS Publisher is), amelyekben grafikus elemekkel, valamint hagyományos szövegszerkesztő parancsokkal dolgozhat, és a végeredményt a program fordítja le HTML nyelvre. Így azt kapja végeredményül a böngészőjében, amit a képernyőn lát a webhely készítése közben.

Weblapok

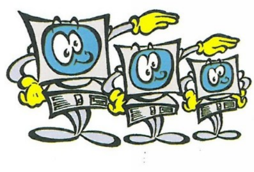
A weblapok a webhelyen található fájlok. Az első weblapot – amit a webhely megnyitásakor lát – honlapnak hívjuk. A honlap az egyik legfontosabb weblap, mert itt tájékoztathatja a látogatót a webhelye céljáról, tartalmáról, vagy szerkezetéről. A honlap kiindulópont, amelyhez gyakran visszatér a látogató, hogy újabb és újabb weblapokat tudjon megnyitni az itt elhelyezett hivatkozások segítségével.

Hivatkozások

A weblapokat nem úgy kell olvasni mint a könyvet, mivel a webhely információi általában nem kapcsolódnak olyan szorosan egymáshoz, mint például egy detektívregény fejezetei. Itt a „fejezetek" önállóak, és lehetőség van arra, hogy a látogató közvetlenül az őt érdeklő információkra ugorhasson. Ebben segítenek a hivatkozások (vagy más néven linkek). A hivatkozás lehet szó, mondat vagy szám, de akár kép, ikon, vagy gomb is. A hivatkozásra kattintva a böngésző a hivatkozás mögött „rejlő" helyre léphet át.

Űrlapok

A webhelyek egyik érdekes tulajdonsága az interaktivitásukban rejlik. Ezt a célt szolgálják az elektronikus űrlapok is, amelyek lehetnek adatlapok (például regisztrációhoz), információkérő lapok (például valamilyen szolgáltatásra vonatkozó bővebb információk megküldéséhez), és megrendelőlapok (valamely termék megrendeléséhez egy on-line áruházból). Ha Ön a cége részére készít webhelyet, akkor érdemes mindhárom űrlapfajtát elhelyezni a webhelyén, hogy a látogató az információk kézhezvétele után azonnal rendelhessen termékeikből és szolgáltatásaikból.



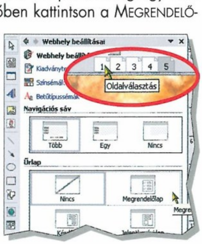
ISBN 2.83302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Szövegek, képek, hátterek módosítása

Alakítsa át a Publisher sablonját úgy, hogy figyelemfelkeltő, érdekes és vonzó legyen a webhelye látogatójának. A következőkben a sablon alapértelmezett képeit és szövegeit saját képekkel és szövegekkel helyettesítjük.

1

Az előző kártyánkon megkezdett oldalbeszúrási munkát fejezze be azzal, hogy a WEBHELY BEÁLLÍTÁSAI munkaablak segítségével szúrjon be még egy űrlapot is. Ehhez az ŰRLAP mezőben kattintson a MEGRENDELŐLAP opcióra. A Publisher pár pillanat alatt létrehozza a megrendelések elküldésére szolgáló weblapot, amit a későbbiek folyamán majd testreszabunk. Az oldalak aktiválásához használja az állapotsor OLDALVÁLASZTÁS kapcsolóit. Kezdje az első oldallal.



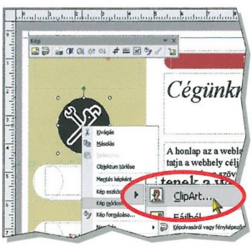
2

A program teljes oldalas megjelenítése nem alkalmas a pontos munkához, ezért a NAGYÍTÁS eszköz listájából válasszon egy nagyítási opciót (például a 150 %-ot). Az oldal kialakítását kezdje a sablon szövegeinek átírásával. Ehhez kattintson a szövegdoboz alapértelmezett szövegére, és a szokásos módon gépelje be a szöveget.



3

Valószínűleg nem csak az alapértelmezett szövegek, de a képek sem fognak megfelelni Önnek a webhelye témájához. Kattintson az egyik képre az egere jobb gombjával, majd a legördülő menüben válassza a KÉP MÓDOSÍTÁSA opciót. Ezt követően több lehetőség közül választhat, attól függően, hogy hol tárolja a képeit (CLIPART vagy FÁJLBÓL parancs), illetve, hogy milyen eszközt kíván alkalmazni a képfájl létrehozásához (KÉPOLVASÓRÓL VAGY FÉNYKÉPEZŐGÉPBŐL). Jelölje meg például a CLIPART opciót.



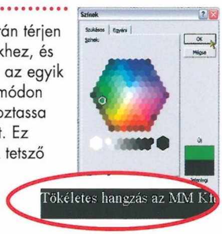
4

A CLIPART BESZÚRÁSA munkaablak segítségével témák szerint kereshet megfelelő fájlokat a képgyűjteményéből. Mi a ZENE témájú képfájlokat szeretnénk felhasználni. Ha beírta a KERESETT SZÖVEG mezőbe a témát, akkor kattintson a KERESÉS gombra. Válasszon ki egy megfelelő képet a megjelenő minták közül, és kattintson a jobb oldali szürke, lefelé mutató nyilat tartalmazó sávra. A lenyíló menüben válassza a BESZÚRÁS parancsot, és a kiválasztott kép máris megjelenik a weblapján.



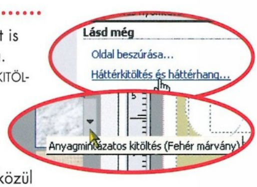
5

A képek módosítása után térjen vissza a beírt szövegekhez, és emeljen ki egy fontos mondatot az egyik szövegdobozban. A szokásos módon jelölje ki a szöveget, majd változtassa meg a betűméretet, és betűszínt. Ez utóbbihoz válaszon ki egy Önnek tetsző színárnyalatot a SZÍNEK párbeszédablak SZOKÁSOS (vagy EGYÉNI) lapján, majd kattintson az OK gombra.



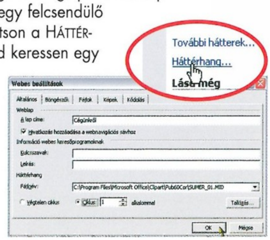
6

A weblap hátterét is megváltoztathatja. Kattintson ehhez a HÁTTÉRKITÖLTÉS ÉS HÁTTÉRHANG hivatkozásra, majd a munkaablakban megnyíló minták közül válasszon ki egyet a honlaphoz illő hátterek közül (például: ANYAGMINTÁZATOS KITÖLTÉS).



7

Szeretné a látogatót meglepni a honlap megnyitásakor egy felcsendülő dallammal? Akkor kattintson a HÁTTÉRHANG hivatkozásra, majd keressen egy kellemes dallamot a gépe merevlemezén a TALLÓZÁS gombra kattintva. Állítsa be a CIKLUS opciónál az ismétlések számát, majd kattintson az OK gombra.



Webhely készítése (3/4)

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

A webhely legfontosabb elemei a különböző típusú hiperhivatkozások. A kártyánkon ezekkel foglalkozunk a korábban megkezdett weblapunk folytatásaként.

1 Válassza ki a webhelye különleges ajánlatot tartalmazó lapját. Írja át a főcímet (esetünkben: KARÁCSONYI AJÁNLAT), majd az egyik szövegdobozba írja be a cégük kereskedelmi ajánlatának lényegét. Írja be a legfontosabb adatokat, és szúrja be azt az e-mail címet, amelyre az érdeklődők megküldhetik üzenetüket.



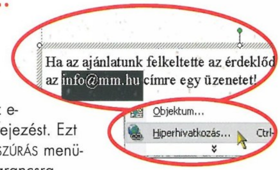
2 Ha elkészült, akkor kattintson a FÁJL menü MEGTEKINTÉS WEBLAPKÉNT parancsára. Megnyílik az azonos nevű ablak, amelyben az AKTUÁLIS LAP opciót jelölje meg, mivel csak az ajánlatot tartalmazó weblapra vagyunk kíváncsiak, végül kattintson az OK gombra.



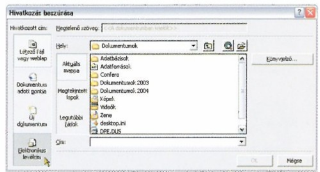
3 Megnyílik a böngészőprogramja, amelyben az ajánlati weblap látható. A kivitellel elégedett, de a beírt e-mail cím nem az Interneten megszokott formában jelent meg. Ennek oka az, hogy ez jelenleg még csak egyszerű szöveg, mert hiába írta be a @ jelet a címbe, a program ezt nem ismerte fel e-mail címnek. Ezen a problémán hivatkozás beszúrásával segíthet.



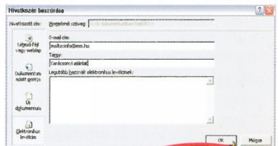
4 Térjen vissza a Publisher kiadványszerkesztőhöz, és jelölje meg a megfelelő szövegdobozban az e-mail címet tartalmazó kifejezést. Ezt követően kattintson a BESZÚRÁS menüben a HIPERHIVATKOZÁS parancsra.

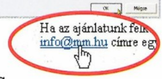


5 Megnyílik a HIVATKOZÁS BESZÚRÁSA párbeszédablak. A HIVATKOZOTT CÍM mezőben – az ablak bal oldalán – kattintson a legalsó opcióra, az ELEKTRONIKUS LEVÉLCÍM-re.

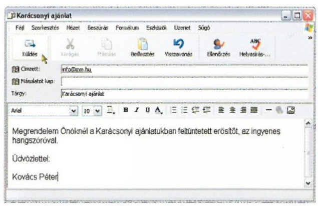


6 Megváltozik a párbeszédlap közepe. Az E-MAIL CÍM mezőbe írja be azt a címet, amelyikre várja az üzeneteket. Megkönnyítheti a feladó (és a saját) dolgát is, ha a TÁRGY mezőt is kitölti (esetünkben a KARÁCSONYI AJÁNLAT szöveggel). Az OK gombra kattintva zárja be az ablakot. Ha ismét megtekinti a böngészőbe a weblapot, akkor láthatja, hogy a cím már hivatkozásként működik.





7 Akár ki is próbálhatja! Amikor kézzé változik az egérkurzor, akkor kattintson egyet. Automatikusan elindul az Outlook Express, és a CÍMZETT, valamint a TÁRGY mezőben azonnal megjelenik a 6. lépésben beírt szöveg. Már csak az üzenet szövegét kell begépelni, majd a KÜLDÉS gombra kattintani.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Hivatkozások beszúrása

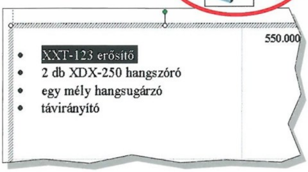
A webhelyen való navigáláshoz hivatkozások szükségesek. Bármilyen hivatkozástípust is szúr be a weblapjaira, az legyen logikus és könnyen értelmezhető.

1 Az árjegyzék tervezése folyamán azt a célt tűztük ki, hogy az egyes termékek részletes leírására is át lehessen ugrani az árjegyzékből. Ehhez is a hiperhivatkozás eszközt vesszük igénybe. Először írja át az alapértelmezett ÁRLISTA kifejezést ÁRJEGYZÉK-re, majd töltse ki a táblázatot.



2 A termékmegnevezés oszlopban válassza ki az első cellát, és jelölje ki azt a szövegrész (például a termék típusszámát), amelyből hivatkozást szeretne készíteni. Kattintson a BESZÚRÁS menüben a HIPERHIVATKOZÁS parancsra.

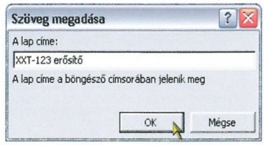




3 A megnyíló HIVATKOZÁS BESZÚRÁSA párbeszédablakban a HIVATKOZOTT CÍM mezőben jelölje meg a DOKUMENTUM ADOTT PONTJA opciót, majd jelölje meg azt a lapot, amelyen az adott termék részletes leírása szerepel. Legyen ez egy teljesen önálló lap. Kattintson a CÍM MÓDOSÍTÁSA gombra.



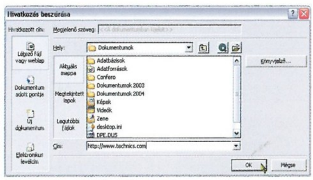
4 Megnyílik egy SZÖVEG MEGADÁSA nevű kis ablak, ahol A LAP CÍME mezőbe írja be a termék típusjelét. Ez a szöveg egyébként megjelenik majd a látogató böngészőjének címsorában is. Kattintson az OK gombra, és zárja be a HIVATKOZÁS BESZÚRÁSA párbeszédablakot is.



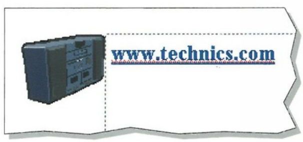
5 Lépjen át most a KAPCSOLÓDÓ HIVATKOZÁSOK weblapra, hogy ide beszúrja azoknak a cégeknek a honlapcímeit, akiket az Ön cége képvisel. Az alapértelmezett képek nem felelnek meg Önnek, ezért azokat módosítsa le. Kattintson a képre az egér jobb gombjával, válassza a KÉP MÓDOSÍTÁSA opciót, és a CLIPART gyűjtemény segítségével szúrjon be másik képet. Az internetes cím beírása után azt jelölje ki, és a BESZÚRÁS menüben kattintson a HIPERHIVATKOZÁS parancsra.



6 A HIVATKOZÁS BESZÚRÁSA párbeszédablakban a HIVATKOZOTT CÍM mezőben most a LÉTEZŐ FÁJL VAGY WEBLAP kapcsolót válassza ki, és az alsó CÍM sorba írja be az internetes címet. Zárja be az ablakot az OK gombbal.



7 Ettől kezdve a beírt internetes cím már hiperhivatkozás lesz, amit jelez a kék szín és az aláhúzás is. Amennyiben a weblapja látogatója rákattint erre a hivatkozásra, rövid időn belül az Önök által képviselt cég honlapján találja magát.



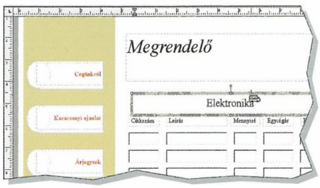
Webhely készítése (4/4)

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

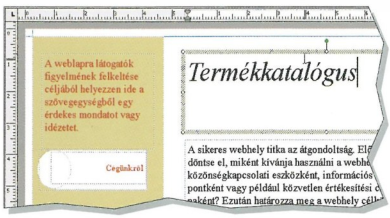
Ami szükséges ehhez...
A Microsoft Office XP Publisher kiadványszerkesztője.

A webhely végleges kialakításához még töltse meg tartalommal az eddig nem módosított weblapokat, és mentse el munkáját HTML fájlként.

1 Lépjen át a MEGRENDELŐ weblapra, és alakítsa át azt igényei, valamint a cégük termékkínálata szerint. Akár át is helyezheti a szövegdobozokat. Amikor az egérkurzor az ÚJ HELY feliratú tehergépkocsira vált át, akkor ez jelzi, hogy az adott szövegdoboz elmozdítható, és más helyre húzható.



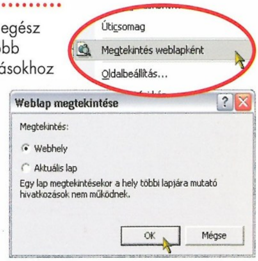
2 A termékkatalógus az egyik legfontosabb része a webhelyüknek, mivel itt a látogató megtalál minden terméküket, azok pontos leírásával együtt. Ha rendelkezik a termékeik szórólapjaival (például PDF formátumban), akkor azokat is itt helyezze el hivatkozásként. Ez lehetővé teszi, hogy a szörfölő a termékismertetőket saját számítógépére töltse le, és ott off-line módban, később is megtekinthesse.



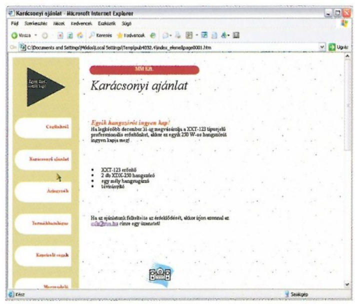
3 Talán észrevette, hogy amikor az egyes weblapok főcímeit átírta, akkor megváltoztak a navigáló gombok feliratai is. Ügyeljen arra, hogy ezek a megnevezések ne legyenek túl hosszúak, mert el kell férniük a navigáló-gombokban. Szükség esetén megváltoztathatja a gombok kivitelét is.



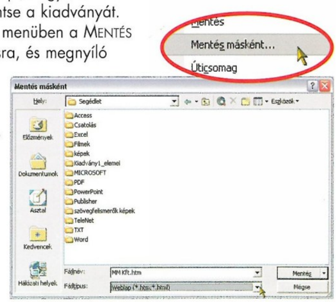
4 Lassan elkészül az egész webhelye. Az apróbb pontosításokhoz és módosításokhoz most gyakrabban használja a MEGTEKINTÉS WEBLAPKÉNT parancsot a FÁJL menüben. Javasoljuk, hogy ilyenkor a WEBHELY opciót használja, hogy kipróbálhassa a webhelye többi lapjára utaló hivatkozásokat is.



5 A böngészőben megjelenő weblapok ugyanúgy működnek, mintha azok már a világháló egyik szerverén lennének elhelyezve. Bátran próbálja ki az összes hivatkozást, hogy felderítse az összes rejlő hibát.



6 Itt az ideje, hogy internetes formátumba is elmentse a kiadványát. Kattintson a FÁJL menüben a MENTÉS MÁSKÉNT parancsra, és megnyíló ablakban adjon nevet a webhelyének, majd a FÁJLTÍPUS mezőben a WEBLAP opciót jelölje ki. Végül kattintson a MENTÉS gombra.

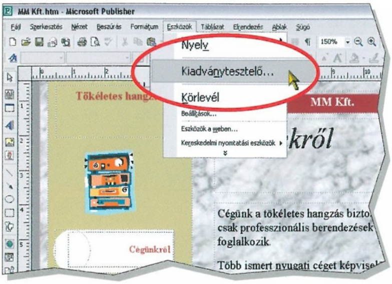


ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

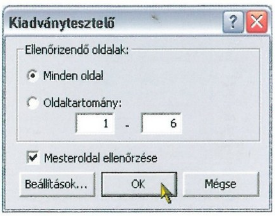
Utolsó simítások

Amikor weblapként tekinti meg a munkáját, elképzelhető, hogy átsiklik valamilyen zavaró hibán. Hogy elkerülje a kellemetlen helyzeteket, a webhely szerverre való feltöltése előtt vegye igénybe még a Publisher program kiadványtesztelő eszközét.

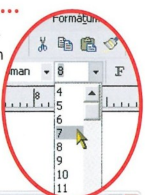
1 A kiadványtesztelő bármilyen kiadványt, így a webhelyeket is képes leellenőrizni. A program belső hibakeresőjének indításához kattintson az ESZKÖZÖK menü KIADVÁNYTESZTELŐ parancsára.

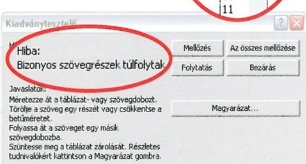


2 Mielőtt elindulna a hibakeresés, még meg kell adnia a programnak, hogy mit ellenőrizzen le. Mivel már munkánk utolsó simításait végezzük, a MINDEN OLDAL opciót jelölje meg, és kattintson az OK gombra.

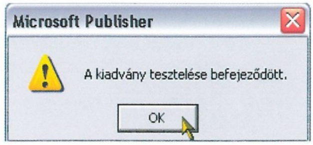


3 A KIADVÁNYTESZTELŐ tájékoztatja a hibákról. Esetünkben az első hiba egy túlfolyó szövegrész. Ezt a szövegdoboz megnagyobbításával, vagy a betűméret csökkentésével javíthatja ki, esetleg a szöveget egy másik szövegdobozban is folytathatja.



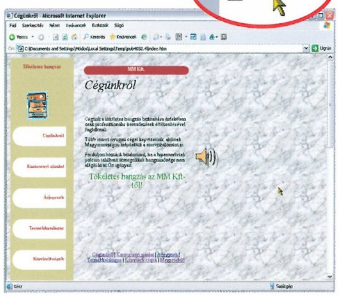


4 Javítson ki minden hibát, amit a kiadványtesztelő a webhelye kialakításában észlel. Ha A KIADVÁNY TESZTELÉSE BEFEJEZŐDÖTT feliratú ablakot látja, akkor már fellélegezhet, a program minden hibát feltárt. Kattintson az OK gombra.



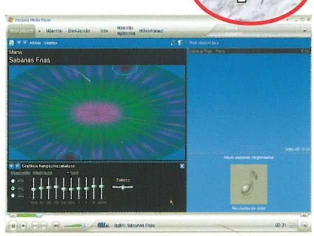
5 Zárja be a Publisher kiadványszerkesztőt, és keresse meg a merevlemezén az elmentett webhely fájlját. Kattintson rá kétszer. Megnyílik a böngészője, amelyben teljes szépségében ott láthatja az első webes munkáját. A fájlokat töltse fel egy szerverre. Munkájának eredményét a cégéhez befutó megrendelések növekedése is kijelzi.





6 Mi a hangszórót ábrázoló kép mögé elrejtettünk egy MP3-as fájlt is, amit a látogató saját gépére letöltve meghallgathat a Windows Media Player lejátszóval. A webhelyei létrehozása folyamán Ön is használja ki a multimédiás lehetőségeket, hiszen ma már ez az Internet lényege.



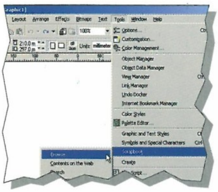


NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

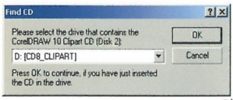
Kész Clipartokkal dolgozni

A CorelDRAW rendelkezik egy Clipart könyvtárral. Itt megmutatjuk, hogyan importálhat, és dolgozhat fel egy Clipartot.

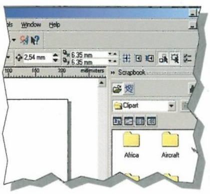
Ami szükséges ehhez...
CorelDRAW 10 vagy korábbi verzió.



1 Itt megmutatjuk, hogyan importálhat egy Clipartot egy speciális párbeszédablak segítségével. Nyissa meg az TOOLS menüt, azon belül a SCRAPBOOK parancsot, majd válassza ki a BROWSE-t.



2 Mielőtt a mappaablak megjelenne, a CorelDRAW felszólítja arra, hogy tegye be a Clipart-okat tartalmazó CD-t a meghajtóba. Tegye be tehát a 2-es CD-t a meghajtóba, és nyomja meg az OK gombot.

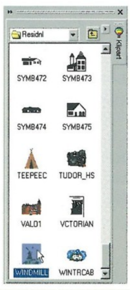


3 A mappaablak egy listát mutat a meglévő könyvtárakról. Egy dupla kattintás egy Clipart mappára, megnyit egy új ablakot a további almappákkal.



4 A képet, amelyet keresünk Windmill-nek hívják. A CorelDRAW-katalógus tájékozat bennünket arról, hogy a keresett kép a BUILDINGS könyvtár RESIDNL alkönyvtárában található.

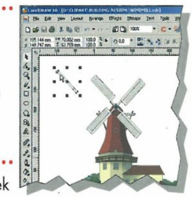
5 A mappaablakban most ellenőrző képek jelennek meg, az úgynevezett Thumbnailek. Mozduljon el a görgetősáv segítségével addig, amíg a Windmill fájl megjelenik, és kattintson a file-ra. Át fog kerülni a rajzablakba.



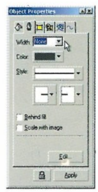
6 A Clipart egy sor csoportba rendezett képből áll. Tegyük fel, hogy a kép egy részét szeretnénk eltolni. Ehhez mindent ki kell jelölnünk, és a UNGROUP parancsot a tulajdonság listából kiválasztani.



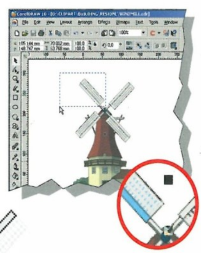
7 Most minden objektumot egyenként elmozdíthatunk. Próbálja ki nyugodtan. Csodálkozni fog, hogy hány részből is áll egy ilyen egyszerű kinézetű kép.



8 Miután már a képek nincsenek csoportba rendezve, egyenként megváltoztathatjuk a színeiket. Kattintson a jobb egérgombbal az egyik malomszárnyra, és a megjelenő menüben a PROPERTIES menüpontra. Válassza a OUTLINE fület, és a jobbra fent lévő gombot, hogy a körvonalakat eltávolítsa. Erre a malomszárny keret nélkül fog megjelenni.



9 Ezzel a módszerrel a Clipart bármelyik objektumát, vagy egy grafikát a saját tetszése szerint változtathat meg. Próbálja meg a malomszárny színét megváltoztatni, például pirosra.



MAGYARÁZAT

Csoportosítás
A legtöbb Clipart több objektumból áll. Ahhoz, hogy könnyebben elmozdíthatóak legyenek, csoportosítani lehet őket. Így egy objektumot alkotnak. A mi példánkban a malomszárny 20 különböző részből áll. Ha minden részét darabonként kellene elmozdítania, jókora munkájába és sok idejébe kerülne. Ezért vannak az elemek már előre csoportosítva. Ha az új tárolóhelyén kell feldolgozni, egyszerűen oldja fel a csoportosítást



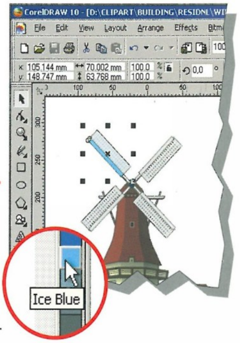
ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

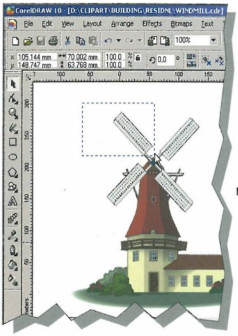
Idegen tollakkal ékeskedni

TRÜKKÖK

Ha egyszerre akarja látni a grafika oldalképét, és ezzel egy időben a munkafelületet minden párbeszédpaneltől és listától meg akar szabadítani, nyomja le az [F9] billentyűt. Ilyenkor a grafika teljes képként fog megjelenni. Nyomja le még egyszer a billentyűt, és visszatér az eredeti módba.

Clipart megkönnyítheti a dolgát, ha munkája alapjául használja. Ez sok esetben kevésbé idegesítő, mint egy üres lap előtt ülni. Nézzük meg, hogy lehet a Clipartot egy új grafika létrehozásakor ésszerűen használni.

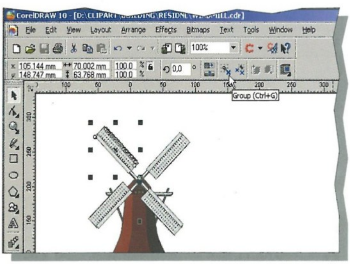




1 Vegyük megint a Clipartot a malommal. Ezután a malomszárnynak szép kék színt adunk. Ha minden egyes szárnyelemet ki kellene jelölnünk, az túl sokáig tartana. Ebből kifolyólag aktiváljuk a kijelölő segédeszközt és jelöljünk ki balra fent egy téglalapot az egérrel.

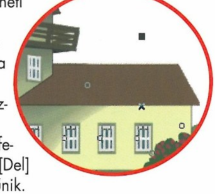


2 Amint felengedi az egérgombot, minden, ami a téglalapon belül található, ki lesz jelölve. Kattintson a GROUP gombra, az objektumok összefogásához.

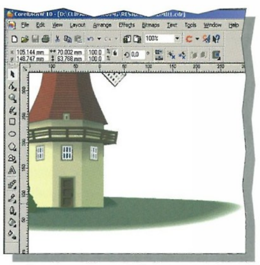


3 Válasszon még egy színt a palettáról, amivel az összes objektumot befestené. Csinálja ezt végig a malom többi szárnyával is. Az is lehetséges, hogy a töltőszín helyett a keret színét változtassuk meg.

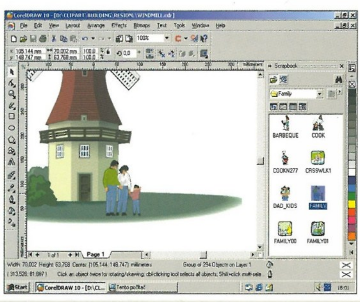
4 Ugyanilyen könnyen törölheti is a kép valamely elemét. Válassza ki a melléképületet a malom jobb oldalán (lásd 1. pont). Ha csak bizonyos elemeket szeretne a kijelölésből eltávolítani, vagy hozzátenni, a [Shift] billentyűt kell lenyomva tartania, miközben a megfelelő elemekre kattint. Nyomja le a [Del] billentyűt, és az egész kijelölés eltűnik.



5 A törlés befejeztével a grafika csak az önálló malomból fog állni.



6 Mielőtt a gyakorlatot befejezné, jó lenne, ha a malom előtti füvön egy család lenne látható. Nyissa meg ehhez a People mappát, és válasszon ki egy Clipartot. A méretét mindenestre be kell állítania, hogy az arány megfelelő legyen. Ha van kedve hozzá, gyakorlásképpen megváltoztathatja a ruhák színét is.



TIPP



A CorelDRAW egyik legfontosabb gombja a UNDO. Hasonlóan más Windows programokhoz, a megtett lépéseket visszavonhatja. Minden alkalommal, ha lenyomja a UNDO gombot, a CorelDRAW visszavonja a legutolsó műveletet.

Clipart könyvtár

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
CorelDRAW 10 vagy korábbi verzió.

Amiatt, hogy esetleg nincsenek igazán művészi adottságai, attól még nem kell lemondania arról, hogy munkájához csodálatos grafikákat fűzzön. Erre szolgál a CorelDRAW Clipart könyvtára, ami a telepítő lemezen található és a legterjedelmesebb kép-adatbankok közé tartozik tartozik.



A CorelDRAW alapkiszereltségéhez tartozik egy hatalmas gyűjtemény képekből, illusztrációkból, fotókból, amelyek közül majdnem mindegyik egy nyomtatott katalógusban is meg van jelölve. Ezekkel gazdagíthatja saját munkáit.

Ahhoz, hogy egy olyan grafikát készíthessünk, amelyik meg is érdemli ezt a nevet, tudnunk kell azt, hogy hogyan is épül fel egy ilyen kép. A CorelDRAW, a Clipart elnevezésű terjedelmes képgyűjteménnyel rendelkezik, amelyet Ön megtekinthet, egyszerűen használhat, vagy a saját igényeihez igazíthat. A program legújabb verziója egy megközelítőleg 32 000 képből álló gyűjteményt tartalmaz, ami szinte kimeríthetetlen forrása az ötleteknek.

A Clipart-ot úgy használhatja ahogy akarja. Ha egyszerűen a dokumentumát kívánja attraktívabbá tenni, importálhat egy Clipartot anélkül, hogy a legkisebb mértékben is módosítaná azt. A dokumentuma ezzel professzionális kivitelűvé válik.

A Clipartok előnye

Néha az Ön elképzelésének megfelelő grafikához, olyan bonyolult elemek szükségesek, amelyek egyszerűen nem rajzolhatók meg. Tehát miért rajzoljon sárgarépát a hóembere orrára, ha azt a Clipart gyűjteményből is kiveheti. Egy Clipart lehet a grafika kiindulási pontja is. Tegyük fel, hogy Ön szeretne egy repülőgépet rajzolni. Ebben az esetben biztosan értelmesebb dolog egy Clipartot importálni, és a grafikát saját elképzelése szerint átalakítani. A CorelDRAW CD-je olyan sok különböző Clipartot tartalmaz, hogy szinte elképzelhetetlen, hogy ott valamit ne

ISBN 2.8302.2258-X

ATLAS KIADÓ



találjon meg. A probléma ezzel a könyvtárral éppen abban áll, hogy a Clipartok száma olyan hatalmas, hogy eltarthat egy darabig, amíg megtalálja azt, amit keres.

Kiválasztani egy Clipartot

Ha a CorelDRAW-t már megnyitotta, végiglapozhatja a gyűjteményt, méghozzá úgy, hogy az TOOLS menü SCRAPBOOK menüpontját a BROWSE-t választja, és így az összes thumbnail-jét láthatja a Clipartoknak, amelyeket a könyvtár tartalmaz. A grafika megtalálásának a legegyszerűbb módja, hogy a nyomtatott katalógust átlapozza. Ez tartalmazza a CD összes képét, a teljes elérési útvonal feltüntetésével együtt.

A CorelDRAW Clipartjai két csoportra vannak osztva: vektorgrafikákra és bitképekre. Itt az elsőkkel foglalkozunk. Ezek is kategóriákra vannak osztva: betűk, körvonalak, szerszámok, sport, és még sok más. Minden kategóriának egy mappa felel meg, amely újabb almappákat tartalmaz. Ha tájékozódni szeretne a Clipartok sokféleségéről, kattintson egyszer a CD-ROM-ra, és el fog csodálkozni, hogy hány témája van a Clipartoknak.

Clipartok alkalmazása

Mi sem egyszerűbb, mint egy Clipart alkalmazása. Egyszerűen áthúzza a mappaablakból a rajzablakba, vagy a FILE menü IMPORT menüpontját választja. Néhány Clipart az egész képernyőt igénybe veszi, mások lényegesen kisebbek. De ez teljesen lényegtelen, mivel a méretük problémamentesen megváltoztatható.

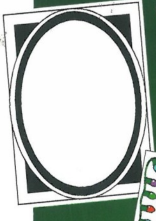
Egyébként ezeket a Cliapartokat fel is dolgozhatja, úgy, mintha Ön egyedül készítette volna. A Clipartok egyedi objektumok sokaságából épülnek fel, ami azt jelenti, hogy minden egyes egyedi objektumot is feldolgozhat. Ez vonatkozik a színükre, a formájukra, de ugyanúgy az objektumok számára is, amikből a grafika felépül. Az eredmény tehát mindenképpen meg fog felelni az igényeinek.

MI TALÁLHATÓ A CORELDRAW CD-JÉN?

Ahhoz, hogy fogalma legyen arról, milyen nagy a száma, és milyen sok a témája a Clipartoknak, nézze meg egyszer a grafikákat a CD-n. A képek mellett szövegeket is talál, amelyeket szintén Corel dokumentumokhoz csatolhat.

Ezen kívül a CD tartalmaz még egy fekete-fehér szimbólumgyűjteményt is, hasonlót ahhoz, amit a Word is a rendelkezésére bocsát. Mindenesetre a Corel Clipartjai sokkal részletesebbek.

A Clipartok nagy része színes, ezek között találhatók realisztikus, humoros, vagy rajzfilmre emlékeztetők, mint például Tex Avery, ami nem teszi egyszerűvé a választást.



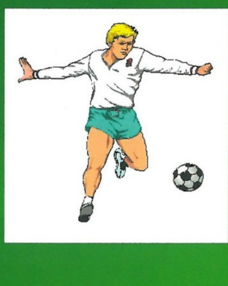










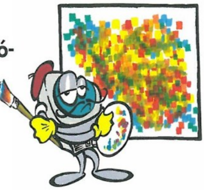




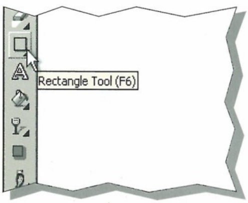
A PHOTO-PAINT alapjai

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 1

Ami szükséges ehhez...
Corel PHOTO-PAINT, a CorelDRAW 10 alapkiszereltségéhez tartozik.

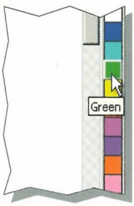


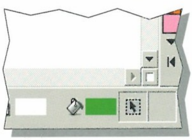
A PHOTO-PAINT segédeszközeinek száma és sokfélesége elsőre visszariasztóan hat, de ha már egy kis ideje dolgozott a programmal, fel fogja ismerni, hogy nem nehezebb kézben tartani, mint bármi mást. A segédeszköz palettán egy sor eszközt talál, amelyeket már a Paintből, vagy a Paint Shop Pro-ból ismerünk, csak ezek sokszor nagyobb teljesítményre képesek.



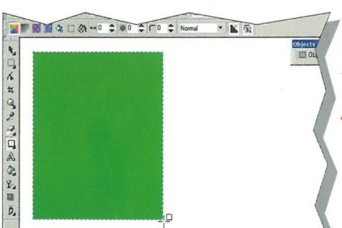
1 Rajzoljon egy színes téglalapot. Ehhez kattintson a RECTANGLE TOOL segédeszközre.

2 Ha most a jobb egérgombbal kijelöl egy színt a színpalettáról, ami a munkaterület jobb sarkában található, az alsó képernyőkeretben lévő szimbólum felveszi ezt a színt.

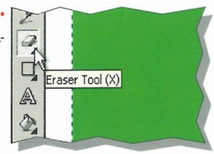


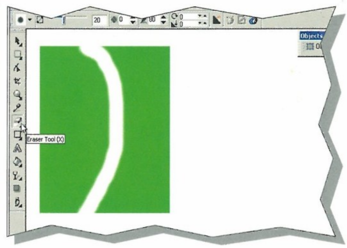


3 Rajzoljon most egy téglalapot, úgy, hogy a rajzablakba kattint, és lenyomott egérgombbal az ablakban mozog. Amint az egérgombot felengedi, a téglalap beszíneződik a kívánt színre.



4 Próbálja most ki a ERASER TOOL eszközt a segédeszköz palettáról. Kattintson ehhez a téglalapra. A felületeken, ami fölött a kurzort mozgattuk, eltűnik a festék. Megfigyelhető, hogy a kép széle a nyom mentén nem olyan sima, mint például a Paintban.

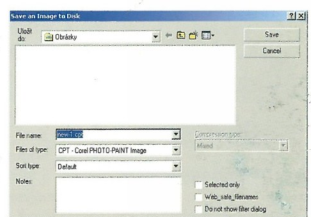




5 Ezt a próbálkozását is menteni kell. Ehhez ugyanúgy járjon el, mint más egyéb Windowsos programoknál: Kattintson a FILE menü SAVE AS menüpontjára.



6 Válassza ki a helyet, ahol az állományát tárolni kívánja, és adjon neki egy nevet. Ezután kattintson a SAVE gombra. A PHOTO-PAINT-nak saját képformátuma van, CPT névvel, de semmi sem gátolja Önt abban, hogy más formátumot adjon meg a fájlnak. A PHOTO-PAINT támogatja az összes grafikus formátumot, amire a későbbiekben szüksége lehet.



TIPP

Fájltípusok
A PHOTO-PAINT képes a képeket különböző formátumokban menteni, többek között BMP (Bitmap) formátumban is. Ezt a formátumot támogatja a legtöbb Windows-os program.



ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

Segédeszköz haladóknak

Ha tényleg meg akarja ismerni a PHOTO-PAINT lehetőségeit, próbálja ki a különböző funkciókat, amelyek felkeltik érdeklődését, kreativitását.

A PHOTO-PAINT nagyon jól fel van fegyverezve segédeszközökkel és rajzolási opciókkal. Ne bátortalanodjon el a sokféleségtől, mert ha már hosszabb ideje dolgozik vele, mindig új lehetőségeket fog felfedezni. Ahhoz, hogy bemutassuk Önnek, mi mindent tud a program, megmutatunk Önnek néhány segédeszközt. Próbálja ki őket, és el lesz ragadtatva a teljesítőképességüktől.



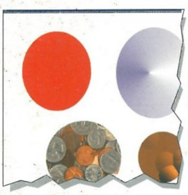
Az ecsettípusok

A PHOTO-PAINT nagyszámú ecsettípussal rendelkezik. Beállíthatja az ecset opcióit, amelyet használni kíván. Ehhez nyissa meg az WINDOWS menü DOCKERS menüpontját, amelyben kattintson a BRUSH SETTINGS-re ([Ctrl]+[F8]). Itt szintén beállíthatja a festékszóró, a rajzceruza, és az Airbrush tulajdonságait.



Festékszóró

E mögött a banális név mögött égy igazán nagyteljesítményű segédeszköz rejtőzik. Ha a festékszóró aktiválva van, minden egyes egérkattintással egy saját kiválasztású képet bármelyik kívánt helyre helyezhet. A mi példánkban egy sor levelet használtunk fel, és egy X-be helyeztük le őket.



Kitöltő minták

A PHOTO-PAINT is sok töltőopciót biztosít, amik megfelelnek a CorelDRAWban lévőknek. Választhat rendes normál színek, színátmenetek, minták, és motívumok közül.



Árnyék elhelyezése

A PHOTO-PAINT számos segédeszközzel rendelkezik, amellyel a kép feldolgozható. Ezek közül egy az ÁRNYÉK ELHELYEZÉSE. Ez a rajznak egy bizonyos mélységet kölcsönöz, amitől a szemlélő előtt az valósabbnak tűnik. Az árnyékot igényeinek megfelelően sokféle módon állíthatja be.



Többféleképpen megsemmisíteni

Ez egy nagyon praktikus funkció, csak sajnos kevés program támogatja. A PHOTO-PAINT minden lépést tárol, amelyet munka közben teszünk. Így minden parancsot visszavonhat, amelyet munka közben már kiadott.
WINDOWS\DOCKERS\UNDO
([Alt]+[F9])



Objektumok

A PHOTO-PAINT ugyanazokkal a képfeldolgozó parancsokkal rendelkezik, mint a CorelDRAW. Így lehetséges, hogy egy lebegő kép elé, vagy akár mögé, egy Bitmap képet helyezzen, és azt bármikor elmozdíthatja.



Maszkok

A maszkok a PHOTO-PAINTban arra szolgálnak, hogy olyan képterületeket jelöljenek ki, amelyeket fel akar dolgozni, el akar mozdítani, vagy másolni kíván. Ebben az esetben a kép többi része a maszk által védve van a módosításoktól.



Filmek készítése

A PHOTO-PAINT már olyan szintű, hogy filmállományokat is feldolgozhatunk vele, és a film képei között navigálhatunk. Az egyes képeket ugyanazokkal a segédeszközökkel dolgozhatjuk fel, mint a normális képeket.

NEHÉZSÉGI FOKOZAT 2

Bevezetés a Microsoft Publisher-be

A Desktop Publisher (DTP) nincs többé reklámügynökségeknek, vagy professzionális grafikusoknak fenntartva. A Microsoft Publisher segítségével Ön is gond nélkül tud értékes layout-ot előállítani.

Ami szükséges ehhez...
Microsoft Publisher 98. A magyarázatok a Publisher 97-re (amely egy kicsit eltér ettől), és Publisher 2000-re is vonatkoznak.

Egy layout előállításakor bizonyos esztétikai szempontokat mindenképpen figyelembe kell venni. A Microsoft Publisher olyan eszközöket ad az Ön kezébe, amelyek lehetővé teszik, hogy olyan eredményeket érjen el, amelyek eddig csak a professzionális programok segítségével voltak elérhetőek. Most Ön is – még akkor is, ha kezdő – elkápráztathatja a barátait és az ismerőseit saját tervezésű munkáival.

Lépésről lépésre

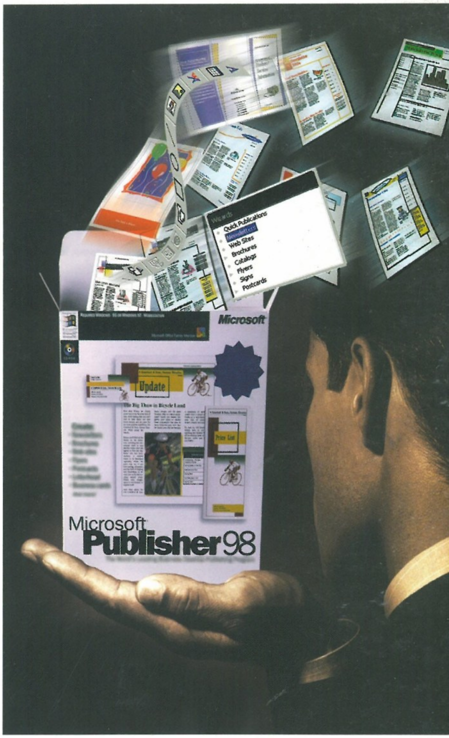
A szabályos Desktop Publishing minden DTP-projekt részére négy lépést ír elő. Az első lépés abból áll, hogy a kiadványt megfelelően meg kell tervezni. Milyen formátumban kell előállítani a kiadványt? Milyen legyen a tartalma? Hogyan kell kinézni a kész kiadványnak? Nagyon fontos azt is konkrétan megfontolni, hogy hogyan fogják kinyomtatni a kész kiadványt.

A második lépés abban áll, hogy össze kell állítani minden elemet, amely a kiadvány előállításához szükséges. Ezek az elemek lehetnek szövegek, ábrák, fényképek, logók vagy Clipart-elemek. A Publisher importálhat adatállományokat, amelyek szöveg- vagy képszerkesztő programokból származnak, de ezeket az elemeket közvetlenül a Publisherben is elő lehet állítani.

Ez azt jelenti, hogy a kívánt szöveget a Publisher-ben is megírhatja, ahelyett, hogy a kész szöveget importálná. Emellett a Publisher igen nagy teljesítményű grafikus programot is tartalmaz, és amennyiben Ön lapolvasóval is rendelkezik, akkor a saját képeit is felhasználhatja a szerkesztéshez.

Elegendő mennyiségű időt kell szánni a harmadik lépésre is, mivel azt nem szabad elfelejteni, hogy először Önnek is meg kell ismerni a Publisher-t. A kezdőknek mindenesetre ajánlatos a Publisher varázsló használata ahhoz, hogy a varázsló segítségével saját layout-ot tudjon kialakítani. A varázslókat egyszerűen lehet használni, és a segítségükkel professzionálisan ható dokumentumokat lehet előállítani.

A negyedik lépés az előállítást, és a nyomtatást foglalja magában. Nagyon pontosan kell tudni, milyen formátumban kell elmenteni a szerkesztett dokumentumot, hogy ez a dokumentum feldolgozható legyen egy nyomdában, vagy hogy elhelyezhető legyen az interneten.



A DTP-program segítségével a szövegrészeket, grafikákat és képeket lehet egymással összekapcsolni úgy, hogy egy professzionális kivitelű dokumentum keletkezzen. A Microsoft Publisher nagy teljesítményű eszközt ad az Ön kezébe, amellyel kezdők és profik is egyaránt sikerrel dolgozhatnak.

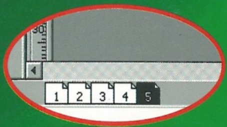
A varázslót ki kell próbálni

A varázsló alkalmazása nagyon egyszerű. Azt a varázslót kell alkalmazni, amely leginkább megfelel az Ön igényeinek; a varázsló segíteni fogja Önt a szövegek, és

ISBN 2.8302.2258-X
ATLAS KIADÓ

TIPP

A nyomógomb neve
Ahogy a legtöbb Windows programnál úgy a Publisher esetében is meg lehet jeleníteni a nyomógomb nevét úgy, hogy az egérrel rá kell állni a nyomógombra. Néhány másodperc után a felirat eltűnik. Ez a funkció nagyon praktikus, különösön abban az esetben, ha ritkábban dolgozik az adott programmal.



a grafikák beszúrásakor. Miután már lesz egy kis tapasztalata, akkor már az alapértelmezésű beállításokat is meg tudja majd határozni, a kiindulási pontra vonatkozóan.

Természetesen nem kötelező a varázsló használata. Ha különleges formátumra van szüksége, akkor beszúrhat margókat, oszlopokat (hasábokat), címeket és a grafikákat arra a helyre, amely Önnek a legcélszerűbbnek tűnik, de ne felejtse el, hogy az első kísérleteinél könnyen elveszhet az adatok között.

A telepítés

Ahogy ez a Windows alapú programok esetében elterjedt, a Publisher telepítése is erősen automatizált. Amikor a CD-Rom-ot behelyezi a meghajtóba, automatikusan elindul a telepítés. Ha mégsem, akkor be kell lépni a SAJÁT GÉP menübe, és rá kell kattintani a CD-jelre. A telepítésnek azonnal el kell indulni. Ezt követően követni kell a képernyőn megjelenő utasításokat. Elsősorban be kell adni a program CD regisztrációs számát, és meg kell határozni azt a könyvtárat, amelybe telepíteni akarják a Publisher-t, leginkább úgy, hogy az alapértelmezést nem változtatja meg.

A telepítési folyamat egy kicsit más, ha úgy dönt, hogy a felhasználói telepítést választja. Ebben az esetben Önnek kell meghatározni az egyes elemeket, amelyet telepíteni akar, de gondoljon arra, hogy egyes programok nagyon sok helyet foglalnak a merevlemezen. Természetesen lehet elsőre is mindent telepíteni, és csak később eltávolítani azokat a programrészeket, amelyekre nincs szüksége. Ettől függetlenül általában az a célszerű megoldás, hogy a szokványos telepítést végzi el. Az egyik legfontosabb beállítás a telepítés alatt a szótár, és a papírformátum megválasztása. A legcélszerűbb minden bizonnyal az A4-es formátum megválasztása, mivel ez a formátum a leginkább elterjedt Európában.

Mentés és bezárás

Mindig nagyon fontos, hogy az elvégzett munkát rendszeresen elmentse, különösen a fontosabb munkarészek befejezése után. A Publisher külön fel fogja hívni az Ön figyelmét a mentés szükségességére. A Mentést szokványos módon kell elvégezni úgy, hogy a FÁJL menüben rá kell kattintani a MENTÉS nyomógombra.

Ha a dokumentumot már saját néven elmentette, akkor a következő mentésnél elegendő a MENTÉS gombra kattintani. Ha nem, akkor az első mentésnél a MENTÉS MÁSKÉNT gombot kell megnyomni. A Publisher-t úgy kell elhagyni, hogy a FÁJL menüben rá kell kattintani a KILÉPÉS nyomógombra. Ha a dokumentumot eddig nem mentette el, akkor a Publisher automatikusan felhívja az Ön figyelmét arra, hogy a dokumentumot el kell menteni.

SIKERES INDULÁS PUBLISHER-REL

Miután feltelepítette a Publishert a CD-ről, felfedezhet a START menüben egy új szimbólumot. Rá kell kattintani arra a jelre, és meglátja a jobb oldalon lévő katalógust. Ebben a katalógusban különböző varázslók találhatóak, amelyeknek segítségével különböző kiadványokat lehet szerkeszteni. A bal oldali ablakban rövid leírás található, a jobb oldalon pedig a hozzá tartozó mintakép.
Kattintson rá az Ön igényeinek megfelelő varázslóra, és a katalógus eltűnik, a kiválasztott varázsló pedig megnyílik. A Publisher katalógus mindig megjelenik, amikor elindítja a Publisher-t, vagy amikor új munkába kezd.

